

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Re:PLAY

ДЕКАБРЬ № 2
[02]
2003

Обзоры в номере:

**Need for Speed:
Underground**

Call of Duty

Silent Hill 3

FIFA 2004

Hidden & Dangerous 2

LotR: Return of the King

LotR: War of the Ring

Worms 3D

Ford Racing 2

SSX 3

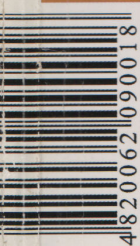
True Crime

**Tony Hawk's:
Underground**

Тема номера:

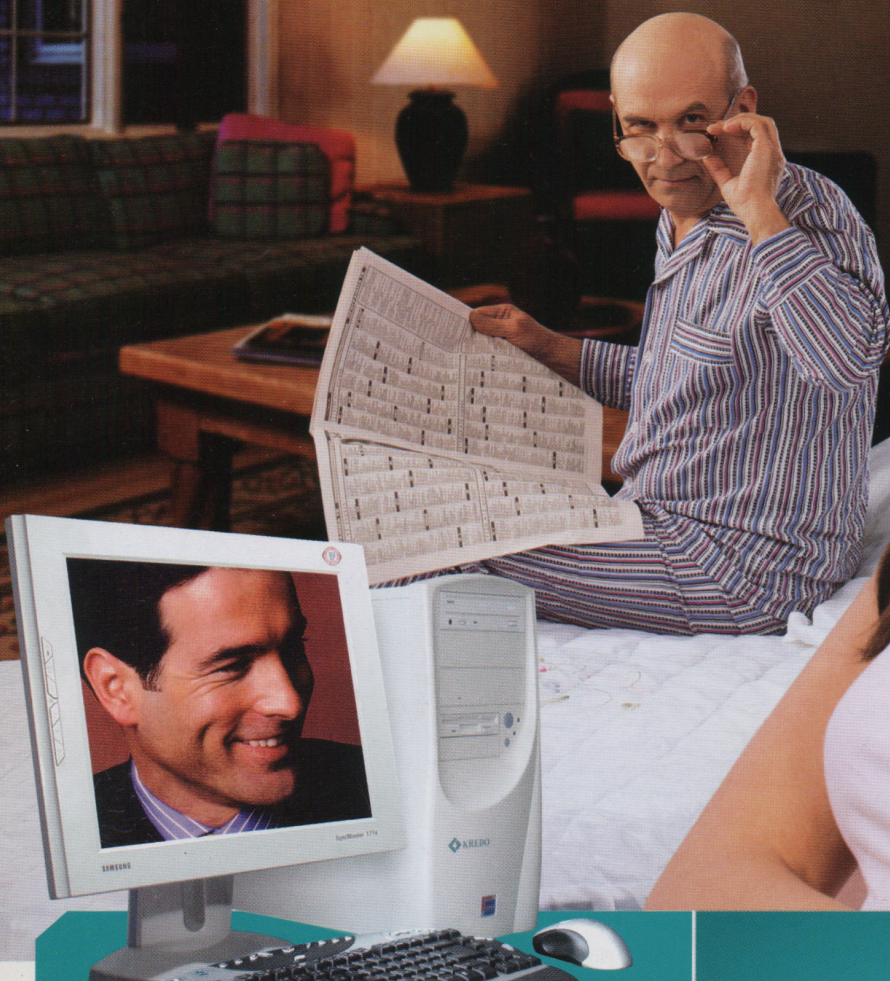
SILENT HILL

Принц Персии
ПЕСКИ
ВРЕМЕНИ



ТЕПЕР ВИ ЗМОЖЕТЕ ОТРИМАТИ

БІЛЬШЕ ЗАДОВОЛЕННЯ ВІД РОБОТИ НА ПК!



СКУЧНО ЗІ СТАРИМ РС? КУПИ НОВИЙ!

**ВІН ДОЗВОЛЯЄ ЕФЕКТИВНО
ОБРОБЛЯТИ БІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ
ПРИКЛАДНИХ ПРОГРАМ
ОДНОЧАСНО**

Придбайте ПК KREDO на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT вже сьогодні, і Ви зможете дивитися DVD-фільм на ПК, кодуючи в фоновому режимі любительський відеозапис.



Intel Pentium 4

Роздрібна мережа Києва:

"БІГ", вул. Урицького, 25	тел: 248-66-03
"ВМ", вул. Січневого Повстання, 4/6	тел: 290-09-10
"Домотехніка", пр-т Перемоги, 45	тел: 456-20-59
"Електроленд", вул. Героїв Дніпра, 31	тел: 412-66-27
"Електроленд", вул. Глушкова, 36	тел: 252-39-47
"Електроленд", пл. Печерська, 1	тел: 290-23-26
"Електроленд", пр-т 50-річчя Жовтня, 6-Г	тел: 422-55-81
"Електроленд", пр-т Перемоги, 87	тел: 423-04-55
"Ельдорадо", вул. Глибочицька, 44	тел: 231-74-47
"Ельдорадо", вул. Хрещатик, 19	тел: 490-29-14
"Комп'ютерЛенд", вул. Дмитрівська, 2	тел: 490-67-92
"Офісна техніка", "Метроград"	тел: 247-55-00
"Офісна техніка", ст. м. "Петрівка", пав. № 12	тел: 223-71-46
"Технополіс", вул. Велика Окружна, 4	тел: 451-88-33
* Новий "Технополіс", вул. Вершигори, 1	тел: 464-76-38
Універмаг "Дарниця", Ленінградська площа	тел: 464-76-38
Універмаг "Дитячий світ", вул. Малишко, 3	тел: 227-63-82
"Фокстрот", вул. Червоноармійська, 45	тел: 238-01-45
"Фокстрот", пр-т Перемоги, 27-А	тел: 461-90-02
"Фокстрот", пр-т Червоних Козаків, 21	тел: 243-82-00
"Фокстрот", Чоколівський бульв., 19	

KREDO
КОМП'ЮТЕРИ
Кредо

пров. Новопечерський, 5
тел.: 252-92-22

Re:PLAY

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Журнал зарегистрирован Министерством
Печати Украины

Свидетельство о регистрации:
КВ № 7896 от 17.09.2003

№02(02) декабрь 2003

Выходит один раз в месяц

Подписной индекс:

журнала с диском — 09412

журнала без диска — 09411

в Каталоге изданий Украины

Учредитель

Александр Корженко

Издатель:

ООО "РА Апельсин", тел. (044) 233-3341

Директор **Александр Маменко**

Редакция:

Главный редактор **Владимир Симонов**

Редакторы **Антон Бойко**

Михаил Зинченко

Дмитрий Лебедев

Павел Логинов

Алексей Пасак

Дмитрий Шишов

Литературный редактор **Анна Зинченко**

Дизайн **Евгений Дуранин**

Игорь Беляковский

Макет & верстка **MONSTER**

Адрес редакции:

01680, г. Киев, бульвар Лепсе, 4, офис 512

Тел.: (044) 496-1922

(044) 233-3341

Web-сервер: www.replay.com.ua

E-mail: am@replay.com.ua

Отпечатано ООО "Новый Друк"
02094, г. Киев, ул. Магнитогорская, 1

Тираж 17 000 экз.

Цена свободная



© ООО "РА Апельсин".

Все права защищены.

Любое воспроизведение материалов или фрагментов из них на любом языке возможно только с письменного разрешения редакции. Редакция оставляет за собой право публиковать статьи, не разделяя точки зрения авторов.

Ответственность за содержание рекламных материалов и соответствие их требованиям действующего законодательства Украины несет рекламодатель.

ОТ РЕДАКТОРА



Приветствуем!

Начать эту редакторскую колонку хочется со слов благодарности. Кого будем благодарить? Безусловно, вас, дорогие читатели. Очень приятно осознавать тот факт, что наши скромные труды пришлись вам по душе, о чем свидетельствовал прямо-таки разрывающийся от писем электронный почтовый ящик. К сожалению, ответить всем вам возможности нет, но, будьте уверены, все ваши пожелания, мысли и конструктивные замечания будут рассмотрены. Мы рады работать для вас, и спешим рассказать обо всех изменениях в игровом мире, произошедших за последний месяц.

Безусловно, изюминкой этого номера стал обширный материал о мире Silent Hill. Все тайны города, истории всех персонажей, интересные факты раскроются перед вами в нашем репортаже о "самой страшной игре". При этом ключевые моменты сюжета, мы, естественно, не расскажем, чтобы не портить удовольствие от прохождения. От всей души надеемся, что этот материал позволит разобраться в событиях, происходящих в недавно портированной на PC Silent Hill 3, а мнения наших авторов помогут вам составить максимально целостную картину об этом весьма неоднозначном проекте.

Радостной новостью для многих, уверен, станет появление в журнале постоянной рубрики "Киберспорт". Можете не сомневаться, наш эксперт будет держать вас в курсе абсолютно всех самых интересных событий, происходящих в мире про-гейминга. Уже сейчас вас ждет развернутый репортаж о WCG 2003. Обо всех успехах и неудачах, постигших представителей Украины на чемпионате, читайте в этом номере.

Нужно отметить, что прошедший месяц, помимо дождливой погоды, первого снега и появления журнала Re:Play, оказался урожайным на качественные игровые продукты. На PlayStation 2 вышла долгожданная Prince of Persia: The Sands of Time и великолепная SSX 3, а канадское подразделение EA Games осчастливило игровую общественность выпуском Need for Speed: Underground. Самые полные и оперативные обзоры этих игр немедленно разместились у нас на страницах.

Продолжаются непрерывные творческие поиски: мы немного изменили дизайн журнала, добавили 16 страниц... Однако останавливаться на достигнутом, естественно, не собираемся. Начиная с третьего номера, обязательно будет присутствовать рубрика "Разбор полетов", посвященная вашим письмам, добавится диск, а еще мы постараемся снова увеличить объем. И, конечно же, мы ждем ваших отзывов и критики. Нам необходимо знать, в правильном ли направлении мы движемся. Создадим лучший украинский журнал об играх вместе! Мы — одна команда!

Искренне Ваш,
Владимир Симонов

НОВОСТИ

ИГРЫ	04
HARDWARE	08

ПРЕВЬЮ

PAINKILLER	10
-------------------	----

ОБЗОР

SILENT HILL Special	12
SILENT HILL 3	22
CURSE: The Eye of Isis	26
THE BLACK MIRROR	27
APOCALYPTICA	28
TUROC: Evolution	30
WARLORDS IV	32
KOREA: Forgotten Conflict	34
HIDDEN AND DANGEROUS 2	36
CALL OF DUTY	39
LORD OF THE RINGS: War of the ring	42
LORD OF THE RINGS: Return of the King	44
NEED FOR SPEED: Underground	48
EMPIRES: Dawn of the Modern World	52
RAILROAD TYCOON 3	54
VEGA\$: Make it Big	56
MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH	58
GORKY: ZERO	60
V-RALLY 3	62
SINBAD: Legend of the Seven Seas	64
JUDGE DREDD: Dredd Vs. Death	66
FORD RACING 2	68
FIFA FOOTBALL 2004	70
TORTUGA	72
WORMS 3D	74

ОБЗОР ► PS2

PRINCE OF PERSIA — Возвращение легенды	76
SSX3	82
TRUE CRIME	85
TONY HAWK Underground	88
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	90

БЫСТРЫЙ СТАРТ

HIDDEN AND DANGEROUS 2	92
WARLORDS IV	94

ЗОЛОТОЙ ФОНД

GRIM FANDANGO	96
---------------	----

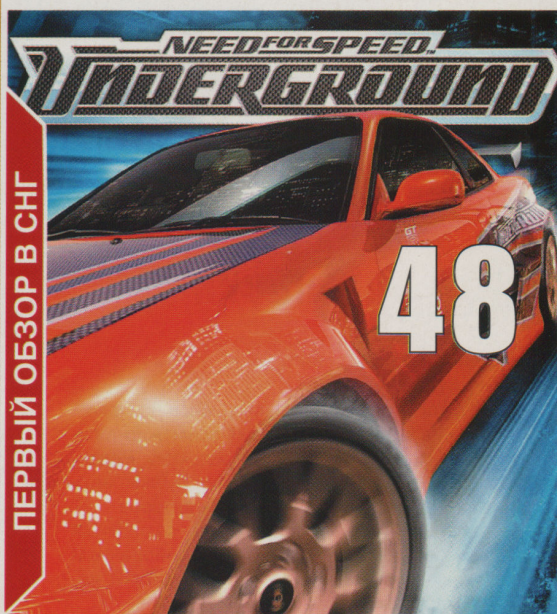
КИБЕРСПОРТ

WORLD CYBER GAMES'2003 В KOPEE	98
PC OT RE:PLAY	102

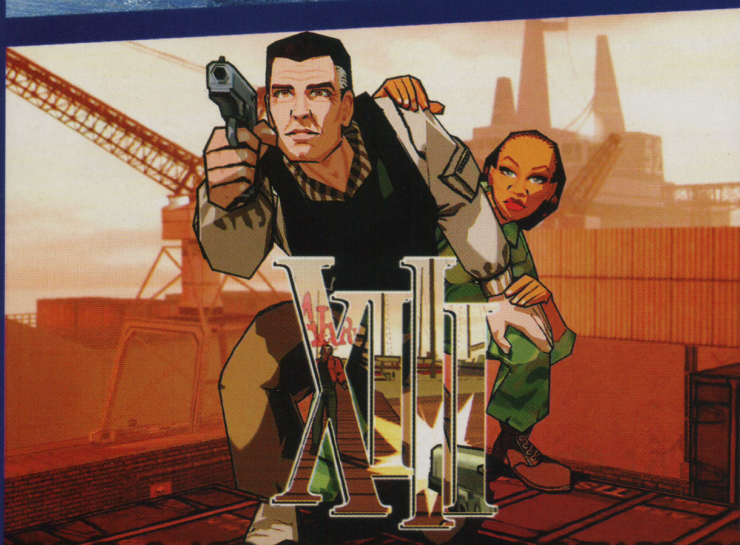
АНИМЕ

ВИДЕОТЕКА	104
-----------	-----

ТЕМА НОМЕРА



ПЕРВЫЙ ОБЗОР В СНГ



НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною картою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

3 питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.



DEUS EX

I.C. DENTON OVERDRIVE

Работы над второй частью легендарной RPG\action Deus Ex были только-только завершены. И, уже в начале декабря, разработчики пообещали выпустить демо-версию. Напомним, что выход Deus Ex 2: Invisible War ожидается на территории США 3 декабря, а в самом начале весны игра доберется и до Европы.

Также глава ION Storm Уоррен Спектор (Warren Spector) в одном из многочисленных интервью упомянул о третьей части игры. На данный момент известно лишь то, что Deus Ex 3 будет сюжетно связан с предыдущими двумя сериями. Никаких других подробностей, впрочем, как и официального анонса пока нет. Но ходят слухи о том, что первые работы по планированию будущей игры были начаты еще несколько месяцев назад.



DOOM 3

НЕ ЗА ГОРАМИ

Небезызвестный Джон Кармак (John Carmack) в начале месяца сделал заявление британскому журналу "PC Zone". В нем говорилось, что последний уровень DOOM 3, разрабатываемого id Software, закончен и игра находится на стадии финальной доработки. Напомним, что официальная дата релиза этого столь ожидаемого проекта — февраль следующего года.



THE ENTENTE

БУКА НАСТУПАЕТ

GMX Media станет дистрибьютором двух проектов отечественного издателя Бука. В 2004 году на просторах Великобритании будут выпущены "Антанта" (The Entente: World War I Battlefields) и "Магия войны: Тень повелителя" (Battle Mages). Барри Леонард (Barry Leonard) сообщил, что компания возлагает на The Entente большие надежды и рассчитывает, что игра станет одним из бестселлеров 2004 года. Напомним, что "Антанта" уже несколько месяцев продается на территории СНГ.



VAN BUREN

БЕЗ ДИЗАЙНА И САЙТА НИ ТУДА И НИ СЮДА



Black Isle Studio покинул ведущий дизайнер и продюсер проекта Van Buren — Дж. И. Сойер (J.E. Sawyer) — один из отцов Fallout. Это особенно обидно, учитывая, что, по слухам, Van Buren будет идейным продолжением этой культовой постапокалиптической игры. Однако, сотрудники студии сообщают, что основные работы над дизайном игры закончены и уход Сойера никак не повлияет на дальнейшую судьбу проекта. Несмотря на то, что Black Isle Studio недавно обновила свой сайт, какая-либо информация о Van Buren там отсутствует.

JAGGED ALLIANCE 2

МНОГО-МНОГО РАДОСТЕЙ ДЕТИШКАМ ПРИНЕСУТ



Компания Strategy First анонсировала три новых проекта. Первым стала историческая стратегия, разрабатываемая в недрах студии Paradox Entertainment (Europa Universalis) — Two Thrones.

Далее последовало полноценное дополнение к классике жанра пошаговой тактики Jagged Alliance 2. Wildfire, — именно так называется будущий проект, приблизит творение Sir-Tech к максимальному реализму. Ни один аспект игры не остался без внимания создателей, и практически

все они были полностью пересмотрены и переработаны. Разработкой проекта занимается Сергей "Wildfire" Попов и студия I-Deal Games.

Также Strategy First анонсировала совершенно новую TBS Supremacy: Four Paths to Power от студии Black Hammer Game. Действие игры будет проходить как в космосе, так и на различных планетах и будет напоминать небезызвестную серию X-Com. Выход Supremacy ожидается не позднее 2004 года.

БЛИЦКРИГ II

ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ

Российская компания Nival Interactive анонсировала продолжение нашумевшего проекта — "Блицкриг". "Блицкриг II" будет использовать полностью трехмерный движок и обещает стать на голову выше первой части. Игра предложит нам сражения на всех основных фронтах Второй Мировой войны, самые известные исторические персоналии, полностью разрушаемое игровое пространство и многие другие нововведения. В продаже Блицкриг II должен появиться в 2004 году. На территории СНГ игру будет издавать компания 1С.



FAR CRY

ЖДИ МЕНЯ, ПРОЙДУТ ДОЖДИ...

Ubisoft и Crytek Studios официально объявили о переносе даты выхода ожидаемого многими шутера Far Cry. Новая дата релиза точно не определена, но теперь, как ожидается, мы увидим игру в первом квартале 2004 года. Причиной отсрочки называют плохо проработанный multiplayer и необходимость его полного изменения. Для создания нового многопользовательского режима были привлечены известный дизайнер уровней Крис Оти (Cris Auty), зарекомендовавший себя при создании Counter-Strike и Counter-Strike: Condition Zero, а также Ричард Тсао (Richard Tsao), создатель "Asheron's Call 2".



PAINKILLER

МОЙ ЛАСКОВЫЙ И НЕЖНЫЙ NVIDIA

DreamCatcher Games подписала шестимиллионный договор с NVIDIA Corporation, тем самым включив свой проект Painkiller в программу "The Way It's Meant to Be Played". По условиям контракта разработчики из компании "People Can Fly" должны будут оптимизировать игровой процесс и графику Painkiller для видеокарты GeForce FX, производства все той же NVIDIA Corporation. Напомним, что ранее выход игры был назначен на 10 марта 2004, но в свете сложившихся обстоятельств, релиз долгожданного шутера может перенестись и на более поздний срок.



ROCKSTAR GAMES

ПОРЭПАННАЯ ИГРА

Скандално известный рэпер EMINEM, его друг и наставник Dr.Dre, а также еще один черный чтец 50 Cent объявили о своем желании выпустить компьютерную игру в стиле "Grand Theft Auto". Что из этого получится, пока не ясно. Однако уже известно, что возможным создателем будущей игры станет известная Rockstar Games.



THE MATRIX ONLINE

FOLLOW THE WHITE RABBIT

Сразу после премьеры последней части знаменитой трилогии, Ubisoft обнародовала новую информацию о грядущей The Matrix Online. Этот многопользовательский проект станет триумфальным продолжением фильма. Действия игры будут разворачиваться после событий Matrix Revolutions и происходить не в реальном мире, а внутри Матрицы. В игре будут присутствовать разнообразные боевые умения, которые персонажи смогут "загружать" с помощью специальных ability codes, наподобие того, как это делали Neo и Trinity. Также игрокам обещан огромный живой город, где и будут происходить все события. За разработкой The Matrix Online, проводимой компаниями Monolith и EON Productions, пристально следят сами братья Wachowski (Wachowski). Первое подключение к Матрице ожидается в 2004 году.

КОРОТКО



CDV Software Entertainment AG сообщила, что долгожданный 3D-action Breed появится в продаже лишь в следующем году. За несколько дней до отправки игры на золото, в проекте студии Brat Designs были обнаружены серьезные проблемы с совместимостью. Словно оправдываясь перед игроками, студия пообещала выпустить одиночную и многопользовательскую демо-версии еще до конца текущего года.

Electronic Arts опубликовала системные требования к "симулятору американской жизни" — Sims 2. Ничего сверхъестественного в них не наблюдается:

Система с поддержкой T&L: 600 MHz CPU, 256 для XP и 128 MB RAM для W98/ME/2000

Система без T&L: 1,5 MHz CPU, 256 для XP и 128 MB RAM для W98/ME/2000

Codemasters

Компания Codemasters сместила даты релизов своих долгожданных проектов. Так, Operation Flashpoint: Cold War Crisis появится только весной 2004 года, а Wartime Command отложен до лета.



В многопользовательской ролевой игре "Star Wars Galaxies" появился первый джедай. Им стала Моника Т'Сарн (Monika T'Sam), которая первой смогла обрести силу. За смерть ее персонажа обещаны баснословные деньги, что сразу же привлекло к Монике внимание всех охотников за головами во вселенной игры.

Компания 1C заявила о получении прав на издание на территории России, стран СНГ и Балтии таких игр, как Call of Duty и Empires: Dawn of the Modern World. Договор с Activision уже подписан, однако точной даты выхода локализаций пока не объявлено.

NINTENDO

ЖИЗНЬ В КУБЕ

Впервые с 1962 года Nintendo понесла убытки. За последние шесть месяцев компания, вместо привычной прибыли, недосчиталась 26,5 миллионов долларов. Снижение цен на GameCube и игры для нее значительно повысило продажи, но чтобы исправить сложившуюся неблагоприятную ситуацию Nintendo необходимо принять более решительные меры. Президент Nintendo Сатору Ивата (Satoru Iwata) пообещал, что на следующей выставке E3 компания представит совершенно новую консоль, которая поступит в продажу уже к концу 2004 года.

Представители Nintendo отрицают, что новым продуктом станет логическое продолжение линейки GC и GBA, и обещают порадовать нас чем-то уникальным.

IBM

НОВОСТИ С ФРОНТОВ

IBM сообщила об окончании работ над новым суперкомпьютером. Он основан на процессоре, разрабатываемом для следующей консоли Nintendo. Производительность PC исчисляется двумя триллионами математических операций в секунду. Кроме разработки ядра для Nintendo, IBM совместно с Sony и Toshiba работают над микропроцессором Cell для PS 3. Но что еще более занятно — компания сотрудничает и с Microsoft. Последней были лицензированы некоторые технологии IBM, которые, возможно, найдут применение в Xbox 2.



FINAL FANTASY

НЕПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ



Стали известны первые подробности относительно новой JRPG от Square-Enix — Final Fantasy XII.

Согласно первым сведениям, в игре будет два главных персонажа — это Ван (Van), напоминающий Тидуса из FFX, и Аши (Ashe). Игра выйдет на двух DVD. Удивительно, но стандартные любовные перипетии отойдут на второй план. По стилю игры, новая часть бесконечного сериала будет более всего напоминать незабвенную Vagrant Story (PS One). Действие будет происходить в новом мире (обещают игровую карту воистину необъятные размеры) с совершенно новым дизайном. Система боя также претерпит некоторые изменения. FF XII позаимствует некоторые игровые аспекты у младшей FF Tactics (GameBoy Advance). Главный продюсер компании Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno) пообещал, что Final Fantasy XII будет сильно отличаться от всего ранее виденного в сериале и будет по-своему уникальна.

Недавно выход игры был перенесен с марта 2004 на неопределенный срок. Вместо FF XII на просторах страны восходящего солнца выйдет римейк Dragon Warrior V (PS2).

SPAWN

СПОЕМТЕ, ДРУЗЬЯ!

Namco готовит к выпуску новый action проект Spawn: Armageddon. Игра основана на первых 99 книгах популярного комикса Тодда МакФарлана (Todd McFarlane) — Spawn. Композиция Marilyn Manson — Use Your Fist and Not Your Mouth с последнего альбома звезды The Golden Age of Grotesque станет заглавной в игре. Namco считает, что творчество MM очень тесно пересекается с атмосферой игры. Напомним, что певец принимал участие в записи саундтрека к Spawn The Movie.



Игра предложит нам 23 миссии, море разнообразного оружия и гаджетов, а также самых жестоких врагов — Meat Puppet, Angel Warrior, Berserker и Whip Demon.

PAL версия Spawn выйдет для GC, PS 2 и Xbox в марте 2004. За пределами Японии издательством проекта займется Electronic Arts.

PLAYSTATION PORTABLE

МНЕ СЛАДОК ОБРАЗ ТВОЙ



Sony представила первые концепты разрабатываемой мобильной консоли. Этим компания опровергла все слухи о схожести PSP с раскладным GBA SP. Расположение кнопок осталось классическим — слева от 4,5 дюймового экрана находится крестовина, справа — 4 стандартных кнопки, знакомые владельцам консолей от PlayStation. Дизайн явился небольшой новацией, но так как представленное изображение лишь воплощает общую концепцию, некоторые внешние элементы могут изменяться. Носителем информации для консоли станет UMD (Universal Media Disc) с емкостью вплоть до 1,8 Гб. Использование подобного дискового формата наблюдается на портативных консолях впервые. Технические возможности PSP позволят пользователю не только запускать игры уровня PS One, но и дадут возможность смотреть фильмы и слушать музыку. Пока у Sony есть все шансы представить на рынок достойный конкурентоспособный продукт. Следующий шаг за Nintendo. Напомним, что обе компании собираются продемонстрировать свои разработки на E3 2004.



N-GAGE

Рано или поздно, но это произошло. Защита N-Gage была сломана, и теперь эксклюзивные игры станут нелегально доступными на многих современных мобильных телефонах с Symbian OS. Событие сильно отразится на судьбе далеко не самого успешного продукта от Nokia.

ЁЛОЧКА, ГОРИ!

Интернет-портал Tomato Chip в преддверии приближающихся новогодних и рождественских праздников выпустил довольно нестандартный продукт.

В ассортименте интернет-магазина появилась рождественская елка для компьютера, подключающаяся по интерфейсу USB.

"Дерево" меняет свой цвет с периодичностью в одну секунду, загораясь шестью различными неоновыми оттенками: красный, зеленый, синий, розовый, белый и фиолетовый. Даже USB-кабель елки раскрашен под детскую карамель — белое с красным.

Теперь каждый пользователь ПК может украсить свое рабочее место таким оригинальным устройством всего за 9,99\$. Ожидаем появления в продаже USB-снегурочек.

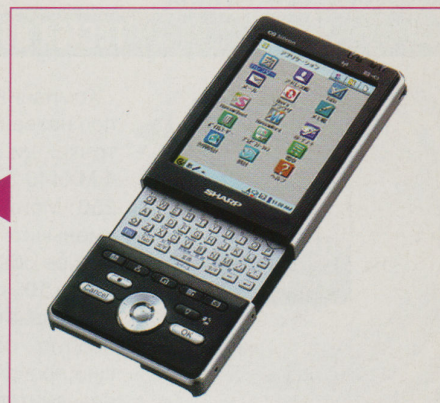


ОСТРЫЕ КПК

Компания Sharp сообщила о продолжении линейки КПК серии SL. Цена новых моделей, SL-6000N, SL-6000L, SL-6000W, пока неизвестна, в отличие от сроков начала поставок — 10 декабря, 24 декабря 2003 и 23 января 2004 года соответственно.

Новые КПК используют операционную систему Linux и оснащены экраном с разрешением 480 x 640. Все модели поддерживают WLAN (IEEE 802.11b) и Bluetooth, IrDA, оснащены USB-контроллером и имеют по одному слоту для карточек CF и SD.

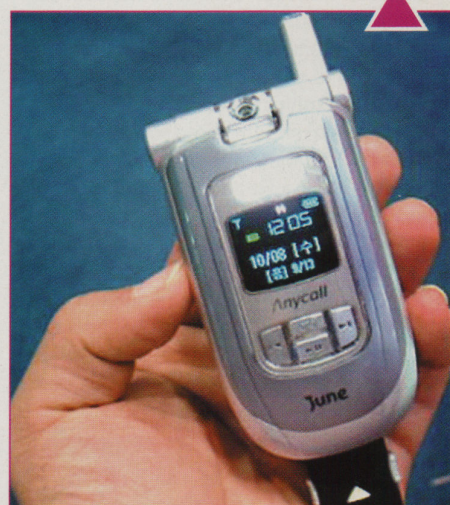
Набор установленных приложений довольно стандартен: браузер, почтовый клиент, органайзер, текстовый редактор HancorMobileWord, система работы с электронными таблицами HancorMobileSheet, приложения для записи звука, просмотра изображений и т.п. В КПК установлен процессор XScale PXA255 с частотой 400 МГц, объем флэш-памяти 64 Мб (25 Мб — под пользовательские данные), 64 Мб RAM. Размеры 79,8 x 158 x 20,4 мм, вес — в зависимости от модели — от 255 до 264 г.



SAMSUNG

ТЕЛЕФОН-ВИДЕОКАМЕРА

В последнее время производители мобильных телефонов стараются интегрировать в них как можно больше различных устройств. Особо преуспела в этом Samsung, в свои продукты она не встраивала разве что кофеварки и фритюрницы. И вот, не так давно, компания представила очередную новинку — SCH-V410. Фактически это — классическая раскладушка с двумя дисплеями: внешний OLED, внутренний TFT, 262K, стандарт CDMA, 64-голосная полифония, поддержка функции видео по запросу (VOD). Камера снабжена встроенной вспышкой, имеет возможность записывать до 2 часов видео и может также использоваться как пульт д/у для телевизора или DVD-проигрывателя.



ЧАСЫ ОТ MICROSOFT



В начале будущего года в продажу поступят часы, оборудованные технологией Microsoft — SPOT (Smart Personal Objects Technology). Предполагалось, что хронометр с возможностью получения информации от онлайн-службы MSN окажется на прилавках уже этой осенью. Но у производителей, компаний Fossil и Suunto Oy, возникли проблемы. Они лишь недавно приступили к тестированию новых устройств и просто не успевают к грядущему рождественскому сезону.

Планируется, что владельцы часов с поддержкой SPOT смогут получать самую разнообразную информацию — от новостей и биржевых котировок, до данных о репертуарах кинотеатров и меню ресторанов. Эту технологию впервые

продемонстрировал Билл Гейтс на выставке Consumer Electronics Show 2003, проходившей в январе 2003 года в Лас-Вегасе. Информация на "умные" часы будет доставляться с помощью FM радиосигналов.

Между тем, сеть передачи данных по радиоканалу для новой технологии уже подготовлена. Microsoft заключила договоры с более чем ста крупнейшими радиовещательными компаниями США и Канады. Первоначально не планировалось расширять географию предоставления данной услуги, но представитель Microsoft заявил, что теперь компания рассматривает возможность предоставления услуги в Европе и Азии.

С ЮБИЛЕЕМ!

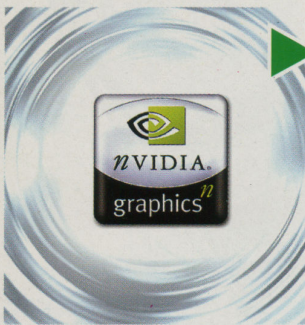
Исполнилось двадцать лет с тех пор как аспирант Университета Южной Калифорнии Фред Коэн создал первый образец работающего компьютерного вируса.

Программа, написанная им в процессе работы над диссертацией, была продемонстрирована 10 ноября 1983 г. на одном из компьютерных семинаров.

В настоящее время зарегистрировано более 60 тыс. вирусов, и из курьеза они превратились в постоянный источник опасности для информационных систем.

NVIDIA

ГОСТЬЯ ИЗ ПРОШЛОГО



Компания Nvidia сообщила о выпуске видеокарты под названием GeForce 4 MX 4000. По сути, эта карточка ни что иное, как обновлённая GeForce 4 MX440-8х, поддерживающая память плотностью 256 Мбит вместо 128Мбит, что позволит вдвое уменьшить количество чипов памяти при одинаковом ее объеме. Такое решение поможет сэкономить около 10\$ долларов на каждой плате. Цена видеокарты ожидается в районе 50\$. Вряд ли стоит платить за продукт, поддерживающий только Dx7.1 и обладающий производительностью на уровне Gf2 даже такие незначительные деньги.

SIS

ЧИПСЕТ ОТ SIS

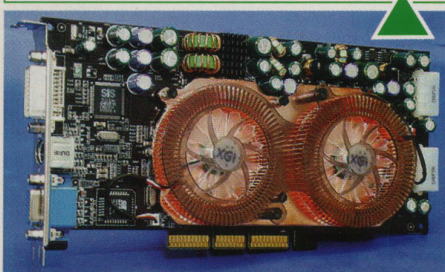


Компания SIS объявила о выходе нового чипсета SiS755FX, который, по ее заявлению, является первым в мире продуктом с полной поддержкой 939-контактных процессоров AMD Athlon 64 FX с 1 ГГц шиной HyperTransport. Обмен данными с южным мостом SiS964 осуществляется с помощью шины MutIOL 1G.

VOLARI

ПЕРВЫЕ НЕЗАВИСИМЫЕ ТЕСТЫ

Мы уже сообщали о том, что на выставке Computex 2003 компанией XGI было представлено семейство видеокарт, основанное на чипах Volari. И вот сайт tecchannel.de одним из первых получил в свои руки образец наиболее производительной карты XGI Volari Duo V8 Ultra. По результатам тестов испытываемая находится где-то посередине между main stream (Radeon 9600 XT, GeForce FX5700) и high end (GeForce FX 5950 Ultra и Radeon 9800 XT) моделями её основных конкурентов, что довольно неплохо. При тестировании использовалась бета-версия драйверов, что даёт надежду на дальнейшее повышение производительности. Видеокарты должны поступить в продажу в начале декабря. Ориентировочная цена Volari Duo V8 Ultra — 400 евро.



SONY

КИНОТЕАТР НА ЛАДОНИ

Портативные DVD проигрыватели проходят практически тот же путь, который в своё время преодолели Mp3 проигрыватели — от CD до HDD. Компания Sony представила карманный Vaio PCVA-HVP20, который не так давно был показан на выставке WPC Expo. Новинка оборудована 3,5-дюймовым цветным ЖК экраном, слотом Memory Stick/PRO и винчестером 20 Гб. В списке поддерживаемых форматов значатся MPEG-1, MPEG-2, WMV и AVI. Благодаря наличию высокоскоростного интерфейса USB 2.0 и видеовыхода, проигрыватель способен выводить записи на внешний ТВ экран. Габариты составляют 84 x 28 x 120 мм, вес около 300 граммов. Время автономной работы до четырёх часов. Ориентировочная цена 450\$.

ASUS

МНЕ Б ТАКУЮ!

Дабы ознаменовать рекордные результаты работы в сентябре, компания ASUSTeK Computer объявила о выпуске ограниченного количества подарочных комплектов графических карт — ASUS RADEON 9800XT Limited Edition.

Карта поставляется в чемоданчике, что вообще то не в новинку — ранее подобным образом упаковывались top-end карты от компании Triplex. В комплект поставки входит 7-in-1 card reader с интерфейсом USB 2.0, а также стильная обложка для хранения компакт-дисков.

Всего планируется выпустить около 2000 комплектов, так что до нашей Родины они вряд ли доберутся.

SAMSUNG

МОНИТОР-БОЛИД

Для игроков одним из основных недостатков LCD мониторов, кроме высокой цены, по сей день остаётся смазывание изображения в динамичных играх. Новый монитор Syncmaster 177X от корейской компании Samsung просто обязан свести на нет этот недостаток. Он является одним из первых в мире дисплеев со временем отклика 12мс. А вот о сроках начала поставок пока не сообщалось.

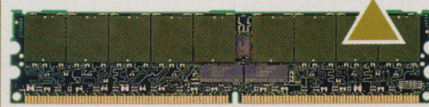


DDR2

БУДУЩЕЕ УЖЕ В ПРОШЛОМ

Компания Elpida одной из первой в мире начала поставки пробных партий 2 Гб модулей DIMM стандарта DDR2.

Модули выполнены на базе 36 чипов емкостью 512 Мбит и тактовой частотой 266 МГц (533 МГц DDR). Производительность таких чипов составит 4.3 Гб/с и 8.6 Гб/с в одноканальном и в двухканальном режимах соответственно. Так как чипы, на которых выполнены модули, произведены с нормами 0,11 мкм техпроцесса, в дальнейшем можно легко обеспечить переход на тактовые частоты до 667 МГц.



NVIDIA

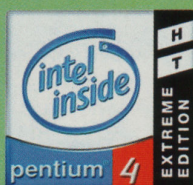
ЗАЙЦЫ КОСЯТ КАПУСТУ

Компания Nvidia по традиции опубликовала результаты работы в третьем финансовом квартале, закончившемся 26 октября 2003 года. За отчетный период компанией получен доход в сумме 486,1 млн. долларов США, что на 13% больше, чем годом ранее. И это, при достаточно неудачной, в сравнении с решениями от ATI, серий чипов GeForce FX. Вот, что значит правильный маркетинг и реклама.



INTEL

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ



Компания Intel официально объявила о начале поставок процессоров Pentium 4 Extreme Edition. Тактовая частота процессора составит 3,20 ГГц при FSB 800 МГц, кроме того он поддерживает технологию Hyper-Threading и обладает 512 Кб кэша Level 2 и 2 Мб кэша Level 3. А вот цена на процессор будет поистине экстремальна: в партиях от тысячи штук она составит 925\$...

007

ХОЧЕШЬ, ЦЫПА, СНИМУ "ЗИППОЙ"?

Вдохновившись фильмами и книгами про Джеймса Бонда, некие индивиды создали компанию под незатейливым названием JBCamera (камера Джеймс Бонда), которая выпускает всего один продукт, вернее гаджет — цифровую камеру, встроенную в зажигалку. По характеристикам сенсора "зажигалка" аналогична современным камерофонам — она позволяет делать снимки в максимальном разрешении 640x480.

Размер встроенной памяти 16mb. Почувствовать себя Бондом можно всего за 70 фунтов стерлингов.

IO2TECHNOLOGY

УШЕЛ В МАТРИЦУ. БУДУ ПОЗДНО. НЕО



Компания IO2Technology разработала прототип необычного устройства. Это дисплей, но экрана у него нет. Изображение создается прямо в воздухе, причём это не статичная картинка. По утверждениям разработчиков, объекты на дисплее можно выбирать и даже двигать руками!

Монитор получил название Heliodisplay. Естественно, что принцип работы монитора держат за семью печатями. Известно лишь, что изображение в "воздушном дисплее" не проецируется на пар или газ, и что принципы работы не имеют ничего общего с голографией. Никаких особых условий для использования монитора не требуется. Как сообщается, втягиваемый в устройство воздух "меняет свойства" и затем подвечивается. Источником сигнала может быть любая видеотехника и компьютеры.

В существующих моделях картинка парит над устройством, в следующих версиях ее можно будет повернуть. Сегодня в IO2Technology сконструированы дисплеи трёх размеров — с диагоналями в 5, 27 и 42 дюйма. В дальнейшем можно ожидать увеличения диагонали до 150 дюймов. По словам разработчиков, изображение, создаваемое действующим прототипом, имеет только одну сторону, то есть невидимо сзади.

Компания уже принимает заказы на свою разработку. Сейчас монитор обойдется в 12500\$, но в дальнейшем IO2Technology надеется снизить цену до уровня плазменных панелей соответствующего размера.

NOKIA

ТЕЛЕФОНАЦИЯ

Nokia представила телефон 5140, отличающийся от остальной мобильной братии поддержкой голосовой связи в цифровых сетях (Voice over IP). Обычно VoIP в мобильных телефонах реализуется по стандартам беспроводной связи IEEE 802.11, но в Nokia 5140 VoIP реализован на основе технологий GPRS и EDGE.

Помимо этого, в 5140 встроена цифровая камера разрешения VGA (640x480). От 5100 она унаследовала радиоприемник, секундомер, компас, фонарик. Ожидается, что аппарат поступит в продажу во втором квартале 2004 года.

Так же неоспоримым достоинством является упрощенный интерфейс и функция push-to-talk для голосовой связи по цифровой сети и для доступа к встроенной камере. 5140 первый телефон Nokia с этой функцией, но в ближайшем будущем компания планирует представить еще несколько подобных моделей. К 2005 году все телефоны GPRS/WCDMA Nokia будут оснащены push-to-talk.

Корпус у Nokia 5140 пылевлагозащитный и обладает защитой от ударов и перегрузок. Поддерживается функция Active Headset, загрузка полифонических мелодий звонка, J2ME, сменные панели Xpress-on.





Жанр ▶ FIRST PERSON SHOOTER | Разработчик ▶ PEOPLE CAN FLY | Издатель ▶ DREAMCATCHER | Издатель в России ▶ АКЕЛЛА



PAINKILLER

www.painkillergame.com

АНТОН БОЙКО

Дата релиза ▶ ПЕРВЫЙ КВАРТАЛ 2004 | Платформа ▶ PC

Serious Sam закуривал очередную сигарету, сидя на ступеньках длинной лестницы игровой индустрии. Час назад было ему видение. Он узрел разверзшиеся небеса, всепоглощающее пламя и черных служителей Люцифера. Шла война, кровопролитная и ужасная. Война. Между Светом и Тенью. Между Добром и Злом. Между Адом и Раем. Сэму была обещана скорая кончина, ибо Он уже близко. Имя ему PainKiller.

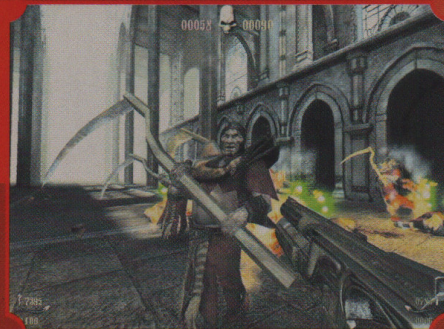
Над игрой работает молодая польская команда People can Fly, организованная в феврале 2002 года. PainKiller — их первый проект, на который уже на нынешней стадии разработки возлагаются большие надежды. Хотите узнать почему?

Несмотря на то, что игра позиционируется как Serious Sam Killer и весь процесс сводится к "веселому" Kill'em all, у игры имеется даже сюжетная подоплека. Делать из некогда злобных негодяев-демонов аккуратные котлеты нам придется вместе с неким Даниелем Гарнером (Daniel Garner). Вряд ли в своей земной жизни Гарнер был хорошим мальчиком, потому что после ужасной автокатастрофы с летальным для героя исходом ему не выдали положенные праведнику нимб и крылья, а отправили... нет, не

в Ад. В странное место "где-то между Раем и Адом", где в эпицентре конфликта высших сил и будет происходить действие игры. Вам предстоит разобраться, почему такой "душке" не выдали пропуск в Рай и подтвердить достоверность фразы "Добро всегда побеждает Зло".

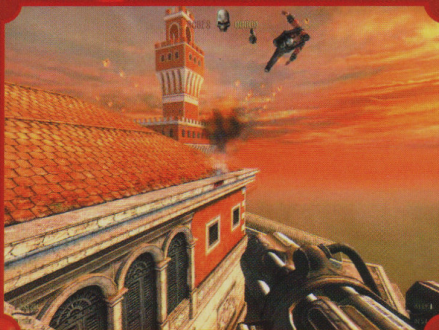
Собственно подтверждать придется, как правило, шотганом или шестистволькой с подствольным гранатометом. Пока это весь набор оружия, предоставленный в демо-версии, которая, к сожалению, ограничивается тремя игровыми уровнями. Геймплей пока несбалансирован, арсенал главного героя пока очень беден (не более одного оружия на уровень), система сохранений пока отсутствует, а движок пока не оптимизирован под процессоры среднего класса. Но не будем делать поспешных выводов. Давайте закроем глаза на все эти "пока", поскольку перед нами только ранний билд. Начнем, пожалуй, восхищаться.

Первое что действительно поражает — это графическое исполнение, особенно если принять во внимание, то что Painkiller задумывается не иначе как незамысловатый шутер. Красивые, четкие текстуры, высокие потолки в храмах, орнаменты и рунное письмо на стенах, детализированные модели демонов. Все это придает неповторимую атмосферу. А игра света и тени приводит



в состояние близкое к эйфории. Вспышка от выстрела, и группа монстров, прячущаяся где-то в тени, становится видна как на ладони. Лучи солнца, пробивающиеся сквозь витражи — как глоток свежего воздуха, после бесконечных блужданий в подземельях. И это не принимая во внимание немалое количество полигонов, поддержку пиксельных и вертексных шейдеров, которые в полной мере проявляют себя в воде, тумане, освещении, отражающих поверхностях, а также применяемый bump-mapping. В финальной же версии нам обещают двадцать четыре миссии, и каждая предполагается со своим уникальным дизайном. Например, из представленных трех поражает уровень, демонстрирующий открытые пространства, при создании которых разработчики явно вдохновлялись видами Венеции.

Отдельных дифирамбов заслуживает физический движок. Игра в полной мере использует Havok 2.0. Отсюда и красивая анимация противников, и разрушаемые ящики, вазы, гробы, в которых, кстати, полно бонусов в виде золотых монет или патронов. И взрывающиеся железные бочки, стреляя





по которым мы отправляем стоящих на них супостатов прямоиком на Луну. А как приятно кинуть гранату под ноги накопившейся толпе недругов и посмотреть на результат... Эффект налицо — десятки монстров разбросаны по всему помещению тут и там в различных позах, в лужах крови. Кстати, абсолютно все демоны щедро поливают собственной кровушкой стены, потолок, а также близлежащие объекты. Признаем честно, количество крови превышает все мыслимые и немыслимые нормы.

Игровой процесс выглядит примерно следующим образом. Мы зачищаем локацию от беспрерывно несущихся на нас злодеев и забираем остающуюся после их смерти жизненную энергию, пополняя тем самым собственное здоровье. Когда на локации не остается ни одного врага, открывается проход в следующую. Таким образом, мы доходим до последней локации уровня, на которой следует убить главного босса. Несомненно, такой подход полностью убивает даже намек на свободу действий. Разработчики четко расписали, куда и когда нужно идти, создав подобие управляемого светового туннеля. Что ж для подобного FPS это не серьезный минус, однако, хотелось бы иметь больше простора для тактических ходов. Про-

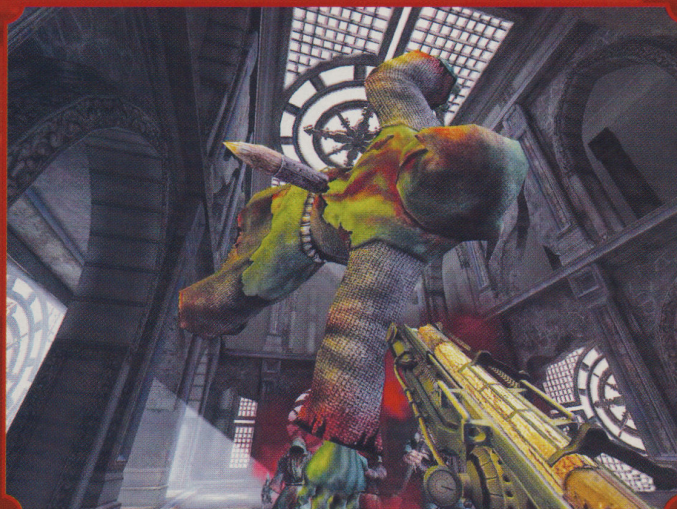
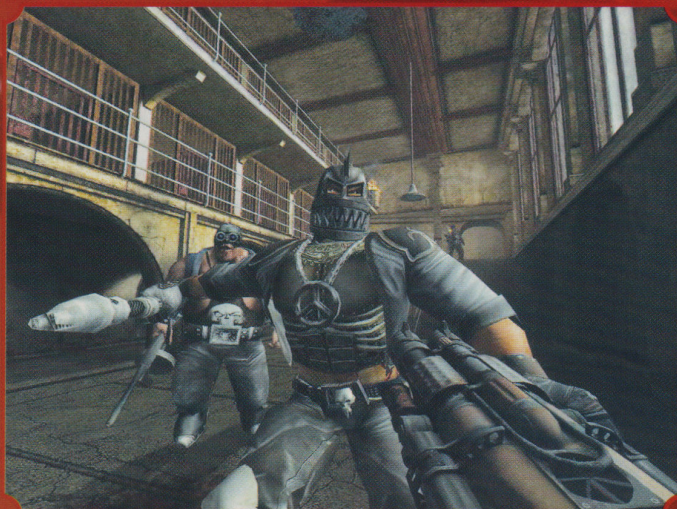
тивники в Painkiller, мягко говоря, не очень умны. Они, по традиции, берут числом, а не умением. Толпы безмозглых демонов бросающихся на главного героя со всех сторон и неизбежный их отстрел это именно то, что доктор прописал.

Музыка играет далеко не последнюю роль, придавая острый привкус геймплею. Во времена затишья это жутковатый эмбиент с вкраплениями звуков до боли напоминающих речитативы сатанинских собраний. Но как только противники проявят активность, музыка сменяется жестким индастриалом. Звуковое сопровождение, будь это взрыв или выстрел с последующим криком демона, довольно отчетливое и сочное. Запоминается и звук шагов главного героя, с характерным ляганием, что свидетельствует о наличии шпор на сапогах Даниела Гарнера. Естественно это помогает более отчетливо представить облик персонажа. Образ, надо сказать, получается довольно колоритный и весьма харизматичный.

Описывая достоинства одиночного режима любого FPS, нельзя забывать и о multiplayer. В Painkiller он, по словам разработчиков, будет состоять из пяти видов. Про стандартные Deathmatch, Team Deathmatch, вряд ли стоит рассказывать. Эксклюзивом

должен стать "People can Fly" — это модификация обычного Deathmatch, названная в честь создателей. Играть в данном режиме можно будет только один на один, используя лишь rocket-launchers. Ущерб будет наноситься только когда оппонент находится в воздухе. Voosh — режим в котором всем игрокам будет предоставляться только идентичное оружие, правда с неограниченным количеством патронов. Через определенный отрезок времени оружие будет чередоваться. В режиме The Light Bearer — по аналогии с Quake-III, первый игрок, который заполучает Quad, использует его возможности пока остается живым, как только он погибает, другой игрок сможет использовать Quad. С каждым фрагом игрок получает +10 к здоровью. Выигрывает тот, у кого останется Quad до конца.

Подводя итоги, следует отметить, что демо-версия игры показывает далеко не все, что реализовано на данный момент. Уже сейчас официальные ролики из игры могут продемонстрировать и оригинальные виды оружия, и качественное slo-mo, и новых "симпатичных" демонов. А оправдают ли соседи-разработчики все наши чаяния, неизвестно, но ждать осталось сравнительно недолго.





SILENT HILL®

Silent Hill, некогда курортный городок, а ныне обитель зла и пристанище заблудших душ, был основан в 1820 году. Во времена войны между Севером и Югом он был превращен в тюремный лагерь. Пленные казнились без суда. Правда, смертникам разрешалось выбрать — будут они повешены или посажены на кол. Память о невинно убиенных навсегда заклемила город.

Географически, нынешний Silent Hill огибает озеро Toluca. Местность под городом холмистая, вокруг небольшой горный массив. Во времена гражданской войны, озеро стало подводным кладбищем, для сотен казненных военнопленных. Toluca хранит в себе печаль о разбитых судьбах погибших. Пейзаж, открывающийся на озеро, всегда печален и навевает грусть на приезжих.

В 1880 для борьбы с чумой, пришедшей в Новый Свет с волнами переселенцев, строится первый в городе госпиталь — маленькое помещение, не больше жалкой лачуги, где лечили травмированных и пораженных страшной болезнью людей.

Центральная часть, как и в любом другом городе, состоит преимущественно из магазинов. Здесь также расположен небольшой полицейский участок и старый госпиталь Alchemilla. В южной стороне находится район Southvale, в свою очередь разделенный на восточный и западный. В Southvale, до недавнего времени, велось строительство. После чего здесь появились парк отдыха, пожарная станция, много ресторанов и гостиниц, вроде Jack's Inn. На территории района был построен и второй после Alchemilla госпиталь — Brookhaven, ставший клиникой для лечения душевнобольных.

На окраине города расположен детский приют под названием "Дом Надежд", спонсируемый уважаемой компанией 4S. По словам нескольких местных жителей на территории приюта проводятся сектантские обряды. Посторонним вход на территорию строго воспрещен.

Новые граждане, приехавшие и оставшиеся в Тихом Холме, сыграли ключевую роль в формировании культурных традиций города. Постепенно он стал желанным местом для туристов, уровень развития вырос, а финансовое положение стало стабильным. Silent Hill превратился в отличное место для семейного отдыха, но кровь, пролитая на его землю, не могла остаться забытой.

Рассказ о курортном городке Silent Hill и его обитателях не случайно стал центральным материалом этого номера. Он приурочен к выходу на PC третьей монументальной работы студии KCET — Silent Hill 3. Не секрет, что первую и третью часть связывает одна сюжетная линия, поэтому на этих страницах мы попытались затронуть наиболее интересные аспекты всей серии и раскрыть для вас мир Тихого Холма.

В САМОМ НАЧАЛЕ БЫЛА ЛИШЬ ТЬМА...



В конце прошлого столетия перспективное отделение компании Konami — Team Silent, выпустило игру, перевернувшую представления о жанре survival-horror и не имевшую аналогов ни тогда, ни сейчас. Аккуратно смешивая ингредиенты из разнообразных жанров, разработчикам удалось создать интеллектуальный survival horror, который своей атмосферностью, глубоким психологизмом, детальной проработкой характеров персонажей, многоплановым сюжетом не уступает качественному horror-роману.

Первая часть игры, выйдя на PS One в 1999 году, моментально была признана ведущими игровыми изданиями "самой страшной игрой" года. Продажи превысили миллион копий. С того времени вышло множество клонов и откровенных пародий на бессмертное творение Konami, но никто не смог приблизиться даже к подножью пьедестала по праву занимаемого Silent Hill.

КУСОЧЕК ПРАВДЫ

Мало кто знает, что в первой части планировалось задействовать двух игровых персонажей. Кроме Гарри Мейсона (Harry Mason) должна была присутствовать сюжетная линия за Сибил Беннет (Cybil Bennett). Теперь, почти через пять лет после выхода SH, до-



вольно сложно сказать, что бы мы получили, не направив Konami работу в иное русло.

Выход первой части был воспринят на "ура", а Konami Computer Entertainment Tokyo обзавелась отличным тайтлом и работой на ближайшие годы.

В марте 2001 года на GameBoy Advance неожиданно выходит Silent Hill — Play Novel, игра продается небольшим тиражом, но все же находит свою аудиторию.

В начале 2001 поступает первая информация о новом проекте серии. Становится ясно, что единственной связующей с первой частью Silent Hill в продолжении будет только город, да и то совсем другая его часть. На ежегодной выставке E3 был продемонстрирован первый CG-ролик проекта.

Над Silent Hill 2 работает около пятидесяти человек, из которых почти половина — из центрального офиса Konami. Проект презентуется на Tokyo Game Show 2001. В конце сентября игроки, наконец-то, получают возможность приобрести долгожданную коробку с версией для PlayStation 2. И снова успех.

Полностью измененный игровой движок. Абсолютно иной подход к созданию мира. Если работая над первенцем серии, разработчики сперва создавали помещения и наводящие ужас локации, а лишь потом брались за строительство сюжета, то создание Silent Hill 2 началось именно с написания сценария, так как представление о графическом наполнении остались после первой части.

Второй SH разительно отличался от предшественника, Team Silent удалось найти золотую середину между adventure и action-составляющей.

Team Silent стремились создать образ провинциального американского городка. Разработчики не единожды побывали в США, поэтому небольшие домики, улочки, магазины Silent Hill выглядят очень достоверно.

Новые технологии, привнесенные в индустрию вместе с PlayStation 2, значительно расширили возможности творцов. Игра стала в десятки раз красивее, модели персонажей значительно приблизились к своим CG аналогам.

Спустя несколько месяцев, на Xbox выходит расширенная версия Silent Hill 2: Restless Dreams. Основным сюрпризом этой редакции стал небольшой сюжетный эпизод за Марию (Maria), который разрушил многие логические цепи, заботливо выстроенные игроками на основе сюжета Silent Hill 2.

И лишь осенью 2002 года на PC выходит долгожданный порт с консоли Microsoft, оставив в сердцах новоявленных фанатов глубокий след и большую надежду на продолжение. Silent Hill 2 сумел сломить сопротивление консервативно настроенных pc-геймеров. Сетевые форумы и поныне переполнены темами о прохождении игры, раскрытии очередной загадки, и, что самое глав-

ГАРРИ ГАРОЛЬД МЕЙСОН (HARRY HAROLD MASON)

Альтер-эго игрока в первой части Silent Hill. Гарри — писатель бульварных детективов. Женат, счастлив в браке, семейное счастье омрачает только невозможность иметь ребенка. Однажды чета



Мейсонов находит у дороги в Silent Hill брошенную годовалую девочку. Они решают удочерить ее, не догадываясь о последствиях. Через несколько лет супруга Гарри умирает вследствие тяжелой болезни.

АЛЕССА (ALESSA GILLESPIE/KAUFMANN)

Старшая дочь Майкла и Далии, должна была стать сосудом для сущности Самаэля и способствовать его освобождению. В детстве очень любила читать сказки и выдумывать монстров. Еще в школе, дети сторонились Алессы, замечая в ней нечто очень неестественное, и называли девочку ведьмой.



ШЕРИЛ (CHERYL MASON/ GILLESPIE/KAUFMANN)



Шерил была зачата доктором Майклом Кауфманом и главой культа Далией Джиллисспай с целью возрождения в девочке второй половины души Самаэля. В последствии была удочерена супругами Мейсон. В возрасте семи лет, отправляясь с отцом на отдых в Silent Hill, попадает в самую гущу кошмарных событий.

**ДОКТОР МАЙКЛ КАУФМАН
(DR. MICHAEL KAUFMANN)**

Врач госпиталя Alchemilla. Создатель уникального наркотика, производимого только в Silent Hill. Член культа, правая рука Далии. Отец Алессы и Шерил. Несколько не разделяет взгляды главы секты.

**СИБИЛ БЕННЕТ (SYBIL BENNETT)**

Офицер полиции. Сибил вела расследование дела о наркотике White Claudia. Становится случайной жертвой оккультных событий. Сибил помогает Гарри в поисках пропавшей дочери.

**ДАЛИЯ ГИЛЕСПИ
(DALIA GILLESPIE)**

Глава культа и коренная жительница Тихого Холма. Далия фанатично относится к возрождению Самаэля. Она страстно желает высвободить демона из тел Алессы и Шерил. Не останавливается ни перед чем и на пути к заветной цели использует любые средства. Сведуща в магии.

**ЛИЗА ГАРЛЕНД (LISA GARLAND)**

Помощница Майкла Кауфмана. Работала медсестрой в Alchemilla и присматривала за Алессой. Именно она выкрала Шерил и положила ее у дороги, где девочку нашли Гарри с супругой. После этого события Лиза была убита, предположительно доктором Кауфманом.



ное, о многоуровневом подтексте, который предусмотрительно вложили разработчики.

После релиза второй игры серии Team Silent не стали почивать на лаврах. Вместо заслуженного отдыха, они трезво и рассудительно взялись за работу над третьей. Сюжетная незавершенность первенца команды и тонны писем, завалившие офисы KCET, сделали свое дело. Silent Hill 3 становится сиквелом. Поначалу эта информация тщательно скрывается, завеса тайны лишь чуть-чуть приоткрывается в конце 2002 года.



К работе над проектом было привлечено уже более семидесяти человек. Процесс занял восемнадцать месяцев. На PlayStation 2 игра появляется в мае 2003 года.

Были значительно усовершенствованы возможности игрового движка. Процесс модернизации длился до тех пор, пока не удалось добиться желаемого эффекта — одного взгляда на локацию вполне хватало, чтобы по спине побежали мурашки. Все те наработки, что не попали в SH 2, нашли свое место здесь.

Когда Акира Ямаока искал певицу для саундтрека Silent Hill, эталонами вокала служили P. J. Harvey и солистка Garbage Shirley Manson.

Сейчас ведутся работы над четвертой игрой, никаких подробностей пока не известно, разве что несколько деталей, о которых мы уже упоминали в новостной колонке первого номера нашего журнала.

ПЕРСОНАЛИИ

Над Silent Hill трудились десятки сотрудников Konami и других компаний-партнеров.

Команда разработчиков в первую очередь состоит из творческих личностей: художников, программистов, и только потом игроков. Их подход к созданию проектов несколько нестандартен: Team Silent не занимается заимствованием чужих идей. Они не просиживают дни и ночи, изучая продукты конкурентов в поисках удачных решений. Напротив, все вдохновение и новые идеи черпаются из художественных кинофильмов и классических литературных произведений мастеров жанра психологического ужаса.

KCET всегда уделяла большое внимание характерам в SH. Все персонажи имеют

свою историю, даже, если хотите, биографию. На протяжении игры мы постепенно узнаем о темных и светлых сторонах личности каждого из них, о причинах, по кото-

Работая над технической частью SH 2, разработчики учились создавать трехмерные миры на материале игр серии Tomb Raider. В атмосфере, что более логично, ориентир был взят на оригинальный Silent Hill.

рым их позвал город и о дальнейших судьбах героев.

Еще с первой части ядром команды разработчиков, являются четыре, безусловно, гениальных человека, фанатично преданных своему делу.

Такайоси Сато (Takayoshi Sato) — дизайнер персонажей, ответственный за визуальные эффекты и CG. Именно на него возложена ответственность за создание протагонистов и антагонистов сериала. Великолепные анимационные ролики первых двух частей были всемирно признаны одними из лучших в своем роде. В списке создателей Silent Hill 3 Сато не значится.

Акихиро Ямамура (Akihiro Imamura) — продюсер и директор проектов. Очень важная персона в процессе создания игры, приложил свою руку практически ко всем ее аспектам.

Хироюки Оваку (Hiroyuki Owaku) — создатель сценария и сюжетной линии всего сериала. При работе над третьей игрой Овакусан также занимался дизайном второстепенных деталей и программированием.

Акира Ямаока (Akira Yamaoka) — композитор и продюсер. Пожалуй, Ямаока — самая известная личность из вышеперечисленной четверки. Помногу месяцев он трудится в студии, не расставаясь со своей верной шестиструнной спутницей и синтезатором, создавая звуковое (шумы, стуки, трески и т.п.) и музыкальное сопровождение. Саундтреки к сериалу официально продаются на отдельных компакт-дисках и пользуются должным спросом. Музыка,



представленная в игре довольно разнообразна — от синтезаторных пассажей в духе dark ambient до мелодичных гитарных переборов. Во многом благодаря Ямаоке атмосфера Silent Hill является такой впечатляющей и незабываемой.

НАЧАЛО КОНЦА

Все проблемы города начались с того момента, когда несколькими жителями Тихого Холма была организована тайная секта, во главе с Далией Гиллеспай (Dahlia Gillespie). Основываясь на древних учениях, они пожелали изменить мир и править вселенной. Постепенно, культ начал распространяться (особенно среди туристов) редкий наркотик White Claudia, сильно воздействующий на психику. Под его действием люди становились слабыми и легко подчинялись указаниям. Препарату довелось сыграть ключевую роль для культа. Благодаря White Claudia его члены смогли добиться неограниченного влияния и фактически поработили сознание жителей города. За созданием "perfect drug" стоял доктор Кауфман. Главной же задачей секты стал призыв на землю павшего ангела Самаэля. Поставленная цель, в конце концов была достигнута, что послужило катализатором для появления того жуткого города, который мы видим в игре. Кроме реального Silent Hill появилось два параллельных пространственных измерения. Темный (альтернативный) и туманный город. Альтернативная реальность — измерение созданное силой Самаэля. Страшные гротескные помещения с непроглядной тьмой, ужасными существами и нагнетающими напряжением звуками. Мир истинного сюр-

В Японии существует детская "страшилка", рассказывающая о ребенке, который провалился в дыру туалета (в Японии все еще можно найти такие) и не сумел выбраться. Поэтому неудивительно, что в контексте дизайна уровней всей игровой серии так часто используются уборные. Разработчики намекают на место, в которое можно попасть однажды и навсегда.

реализма, где ночные страхи становятся реальностью. Туманный город внешне более приближен к "нормальному". Но все признаки существования людей начисто стерты с улиц. Вокруг лишь пространство затянутое густым туманом и погруженное в могильную тишину.

С самого начала "реальный" город предстает перед нами лишь на старых фотогра-



фиях и в немногочисленных flashback'ax. О том, каким был Silent Hill до пришествия Самаэля, мы узнаем из газетных заметок и обрывков рассказов.

FLASHBACK

Овладев необходимыми знаниями, Далия и доктор Кауфман совершают зачатие ребенка, в котором воплотится сущность Самаэля. Но, вопреки желаниям, вместе с младенцем в мир приходит лишь половина демона. Новорожденная Алесса (Alessa), обладающая сверхъестественными возможностями, вырастает очень упрямой, не желая признавать свое истинное назначение. Девочке не хочется связываться с мистикой и следовать сомнительным целям, она мечтает расти как все. В возрасте семи лет фанатичная мать запирает ее в спальне и поджигает дом. Получившая сильнейшие ожоги Алесса на долгие годы оказывается в коме, оставаясь живой благодаря лишь силе, заключенной в ней. Сиделкой к больной девочке приставляют помощницу доктора Кауфмана, Лизу.

По прошествии некоторого времени Далия повторяет ритуал, желая заполучить вторую половину Самаэля уже в другом чаде. Довольно успешно. На свет появляется Шерил (Cheryl). Алесса и Шерил становятся двумя материальными сестрами и одним духовным началом. Со временем Лиза, зависимая от наркотиков, узнает всю правду о происхождении Алессы и деятельности культа. Втайне желая лучшей участи для Шерил, Лиза похищает девочку. Донеся её до дороги, она оставляет младенца на попечение судьбы. Немногим позже ребенка находят Гарри с супругой, и, впоследствии, удочеряют. На семь лет высшие силы остаются в покое.

Мы намеренно не раскрывали всех перипетий сюжетных линий трилогии Silent Hill. Исследовать все ответвления фабулы стоит самому. В противном случае, большая часть удовольствия будет попросту утеряна.

РЕЛИГИЯ

Самаэль (этимология слова (samma'el) от sam — яд и el — ангел). В иудейской демонологии злой дух и демон, часто отождествляемый с Сатаной. Ангел смерти.

Метатрон — прообраз человека и мира, единство и многообразие. В некоторых ис-

ДЖЕЙМС САНДЕРЛЕНД
(JAMES SUNDERLAND)

Протагонист второй части. Утрата горячо любимой жены полностью сломила его. После долгих мучений появляется надежда вновь обрести счастье — найти свою Мэри в курортном городке под названием Silent Hill.

МЭРИ ШЭПАРД САНДЕРЛЕНД
(MARY SHEPHERD-SUNDERLAND)

Успошая супруга Джеймса, его единственная любовь. Болезнь Мэри полностью меняет отношения между супругами. Джеймс не может видеть, как любимая медленно угасает на его глазах. Мэри очень любила Silent Hill, это место было ей особо дорого.



МАРИЯ (MARIA)

Загадочная персона, внешне почти точная копия покойной жены Джеймса, но внутренне — полная противоположность Мэри. Материализует собой желания Джеймса. Мария является главным персонажем дополнительного эпизода Born From A Wish из расширенной редакции Silent Hill 2: Restless Dreams.



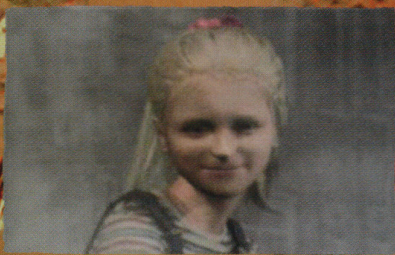
АНЖЕЛА ОРОСКО (ANGELA OROSCO)

Анжеле всего девятнадцать, но девушка уже стала пленницей города. Она подвергалась сексуальным домогательствам отца и терпела грубое отношение матери. Виновна в смерти своего отца и брата. Дальнейшая ее жизнь — поиск покоя и искупления.



ЛОРА (LAURA)

Лора, пожалуй, самый необычный персонаж SH2. Девочка спокойно гуляет по городу, не замечая монстров, которых видит Джеймс. У Лоры нет ни родителей, ни попечителей, она долгое время жила в приюте. Ей удастся познакомиться с Мэри и стать ее лучшей подругой, когда та находилась на лечении. Мэри даже хотела в случае выздоровления удочерить Лору.



ЭДДИ ДОМБРОВСКИ (EDDIE DOMBROWSKI)

Эдди был добрым и отзывчивым человеком. Он всегда охотно помогал людям. По ходу игры личность Эдди претерпевает кардинальные изменения.



точниках Метатрон отождествляется с ангелом-покровителем всего человечества. В первой части игры дух Метатрона находится в мистической пирамиде — Flauros и высвобождается, когда Гарри предстоит сразить Самаэля.

Сцены, где монстры накрывают собой лицо героини, символизируют смерть, когда мертвое тело или лицо накрывается тканью.

Интересно то, что по некоторым теориям оба ангела являются чуть ли не единым творением, объединяющим в себе как добро, так и зло. Поэтому становится логичным факт, что, призвав одного ангела, Далия вызвала в сущности обеих.



ТИХИЙ АД

Основным horror-фактором серии, безусловно, является атмосфера, созданная умелыми дизайнерами, сценаристами, художниками и музыкантами. Но не стоит забывать о монстрах, как немаловажной детали, роднящей игру с большинством проек-

В SH2 часто фигурируют бабочки — символ перерождения, жизни и смерти. В Blue Creek Apartments есть комната с бабочками. У Марии татуировка с бабочкой. При определенных обстоятельствах она так же использует бабочек.

тов action-направленности. И пускай чудовища из очередного Resident Evil или всегрядущего DOOM III выглядят исчадьями ада, ожидающими своей порции свинца или плазмы, Silent Hill и тут стоит особняком. Каждое существо игр серии, так или иначе, связано с судьбами персонажей, с их психологическими переживаниями, самими



ДРУГОЙ SILENT HILL

Кроме трех основных серий на PlayStation, Xbox и PC существуют и менее известные инкарнации вселенной SH.

Еще в начале 2001 года на GameBoy Advance вышел Silent Hill — Play Novel. Жанр текстовой horror новеллы не совсем привычен для европейского игрока. Больше всего игра напоминает классические текстовые квесты. Сюжет затрагивает исключительно первую часть сериала. Все герои, локации и часть загадок остались на месте. Естественно, выбранная платформа сильно ограничила возможности визуально-аудиального исполнения — мы видим лишь картинки с минимумом анимации и множеством текстовых диалогов. Единственной проблемой для нашего игрока остается язык. Play Novel существует только на японском.

Пожалуй, самым интересным бонусом в игре является сюжетная линия Сибил Беннет. Одно время Konami даже предоставляла сервис, который позволял загрузить дополнительные сценарии для Play Novel с помощью мобильного телефона. Одним из них (Spring) был очень маленький рассказ о семилетнем мальчике Энди (Andy), жившем по соседству с Шерил и Гарри. Энди удастся тайком пробраться в машину, в которой наши герои впоследствии попадают в аварию.

Еще одна новелла, на этот раз графическая, была посвящена игре студией ComXcomics. Многостраничное издание так и не было выпущено, оставаясь по-прежнему в замороженном состоянии. Silent Hill Graphic Novel в оригинальном ракурсе отображает некоторые интересные детали сюжета. Konami так и не дала зеленый свет на издание проекта, лишив почитателей уникального комикса.



ДРУГОЙ SILENT HILL

Практически сразу после выхода первой части игра обзавелась большим фэндомом, желающим узнать максимальное количество подробностей о происходящем в мире Silent Hill.

Со временем вышел первый коллекционный DVD — Art of Silent Hill. И не так давно второй — Lost Memories — The Art & Music of Silent Hill.

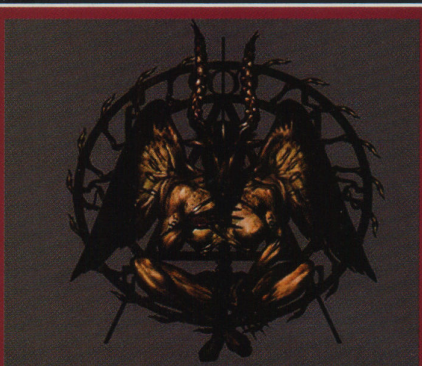
На подобных дисках можно найти различные уникальные дополнения: множество концепт- и CG-работ, эксклюзивное видео и музыку.

Но и этого фанатам показалось мало. По прошествии некоторого времени были изданы мануалы с различными теориями происхождения ужасов Silent Hill. Конечно, первичной целью книжек стало описание прохождения игры и раскрытия большого количества спрятанных бонусов.

К сожалению, в нашей стране подобные вещи достать практически невозможно, а заказ через Интернет обойдется в немалую сумму.



Так Silent Hill выглядел на Game Boy Advance



ЭМУЛЯЦИЯ

Мы настоятельно рекомендуем не ограничиваться лишь последними двумя играми, а обратиться к истокам серии. Что стоит найти диск с Silent Hill для PS One, взять, скажем, эмулятор ePSXe и насладиться SH на PC.



потаенными желаниями и болью. Silent Hill — место, где страхи становятся реаль-

Монстр "Valtiel", постоянно крутящий краны в игре, символизирует стража перехода из нормального мира в альтернативный, и наоборот.

ностью, хотя того сами грешники или нет. В туманный город попадают только люди с тяжким бременем на совести, либо находящиеся в родстве с ними.

ВДОХНОВЕНИЕ

Давно раскрыта тайна, заложенная разработчиками, увлеченными horror-новеллами и фильмами, в названия улочек и переулков города. Рассматривая карты SH можно заметить на них имена известных писателей и режиссеров. Конечно же, кроме оригинальной концепции в играх серии можно легко найти огромное количество параллелей и аллюзий на известные произведения. Надо сказать, что ход Konami и тут оказался верным и, пожалуй, даже безупречным.

Схему карты локации Капелла (Capella) в Silent Hill 3 нарисовал пятилетний ребенок одного из друзей разработчиков.

Приведем пример наиболее интересных и значимых заимствований.

"Регуляторы" Ричарда Бахмана (ранний псевдоним Стивена Кинга). Оттуда пришли ожившие монстры, очистившие небольшой городок от всего живого.

"Ребенок Розмари", новелла Айры Левина, где присутствует факт призыва Люцифера в тело зачатого ребенка.



ХИЗЕР (HEATHER)

Хизер — главная героиня Silent Hill 3. Ей семнадцать и она очень любит своего отца. В соответствии с окончанием первой части игры — преемница духа Алессы и Шерил. Ей предстоит пройти через испытания, поставленные перед ней Клаудией, и разобраться в своем прошлом.



КЛАУДИЯ ВУЛЬФ (CLAUDIA WOLF)

Служительница культа Самаэля. Несколько расходитесь во взглядах на будущее секты с бывшей главой Далией. В детстве она была лучшей подругой Алессы. Долгие годы подвергалась религиозному внушению, что превратило ее в ярую фанатичку.



ВИНСЕНТ (VINCENT)

Религиозен, но не до фанатизма. Винсент во всем ищет личную выгоду. Оказывал значительную финансовую помощь при становлении культа. Его двойственная натура раскрывается на протяжении третьей части.

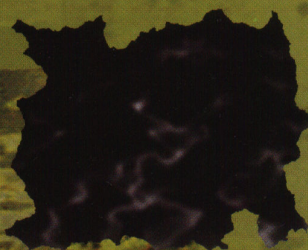


ДУГЛАС (DOUGLAS)

Пожилый детектив, нанятый Клаудией для нахождения Хизер, по ходу игры становится на сторону Хизер и начинает помогать девушке.

**СТЭНЛИ КОЛМАН
(STANLEY COLEMAN)**

В игре вы ни разу не увидите Стэнли, за исключением его тела в крематории. Он предпочитает оставлять многочисленные записи и куклы, которые он сделал специально для Хизер. Согласно сведениям из медицинского архива: Стэнли очень спокойный, трусливый и эгоцентричный, имеет особенность привязываться к неординарным девушкам, привязанность часто перерастала в насилие.

**ЛЕОНАРД ВУЛЬФ
(LEONARD WOLF)**

Отец Клаудии. Леонард не разделяет взглядов дочери на Рай, который должен наступить после возрождения Самаэля. Он видит в Хизер единомышленника — она тоже ненавидит Клаудию. Происхождение его загадочно — он был заточен в госпитале и является игроку лишь демоном.



В 21-ом треке (The Reverse Will) с OST Silent Hill 2 можно услышать странное послание, достаточно лишь проиграть композицию наоборот (на что указывает название) и убрать шумы. Получается что-то вроде: I pray the Lord if I should die. Это, вероятнее всего, начальная строчка детской молитвы, произносимой перед сном. Фраза повторяется рефреном, а голос в композиции по интонации напоминает голос Лоры.

"Фантомы" Дина Кунца можно отнести к игре лишь частично — образ опустошенного города с его атмосферой пустоты и ужаса.

"Сфера" Майкла Крайтона. Роман повествует об инопланетном артефакте, превращающем самые глубокие страхи и фобии людей в реальность.

Влияние кинематографа тоже сыграло немаловажную роль. "Лестница Иакова" ("Jacob's Ladder") Эдриана Лэйна, "Твин Пикс" ("Twin Peaks") и "Голова-Ластик" ("EraserHead") Дэвида Линча нашли свое отображение в мире игры. Некоторые ее аспекты можно также обнаружить и в "Сессии 9" ("Session 9"), и в нашумевшем "Звонке" ("The Ring").

В начальной арт-концепции Хизер выглядела символом невинности — длинные вьющиеся волосы и ангельское лицо.

Разработчики признаются, что свою лепту внесла живопись Фрэнсиса Бэкона, Рембрандта и Эндрю Вэйса.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ИНВЕНТАРЬ

Однажды использовав удачный ход, Konami верна себе и по сей день.

Портативный радиоприемник и фонарик стали чуть ли не символами игры.

Радио, слегка потрескивая, помогает сориентировать и предупреждает о приближении монстров. Впрочем психологический эффект неоднозначен — некоторые боятся этого шума, другие предпочитают его отключать приемник, дабы не портить впечатление.

Фонарик помогает героям ориентироваться в темноте, выхватывая из неё визуаль-



ные обрывки окружающей действительности. Он стал вторым неотъемлемым атрибутом протагонистов в Silent Hill.

ПОГРУЖЕНИЕ

Хорошая Игра, как и любое произведение искусства, требует к себе внимания не только со стороны создателей, но и от игроков. Изучать творение Konami можно часами и каждый раз находить в нем что-то новое. Атмосфера города Silent Hill чувствуется сразу после запуска игры, но стоит хоть немного поверить в реальность происходящего по ту сторону монитора, как все покажется совсем иным — действительно нас-



тоящим. Лишь тогда решение открыть следующую дверь будет обдумываться, лишь тогда вы будете отдергиваться от экрана при каждом шорохе и появлении нового монстра. Выключать компьютер в холодном поту, пытаться заснуть и думать, думать, думать... Думать о том, чего мы желаем и чего боимся. Именно этого и добивалась

Прототипами Хизер стали такие известные актрисы, как Софи Марсо (Sophie Marceau) и Шарлотта Гинсбург (Charlotte Gainsbourg).

Konami, нанося на дорогой холст сюрреалистические краски.

Каждая, на первый взгляд, незначительная, деталь требует тщательного исследования и глубокого анализа. Происходящее не всегда является реальностью, а реальность не всегда то, чем кажется. Играть в SH, забыв про сюжет, проигнорировав загадки и оставив для себя лишь action-составляющую, будет, пожалуй, самым кощунственным по отношению к творению Konami.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЖЕЛАНИЙ

Холодный пот, игнорирование всех зеркал и дверей в помещениях, состояние аффекта и невольная дрожь при воспоминаниях о путешествии в туманную реальность... Надеемся, что вы обязательно получите вышеперечисленный минимум, попробовав раскусить орешек с дьявольской начинкой — Silent Hill.



SILENT HILL

Крикун (Air Screamer)



Существо более всего походящее на птеродактиля. Впервые встречается Гарри в кафе "5 to 2". Как и "Воющая собака", перекочевавшая из Resident Evil, особого интереса не представляет.

Медсестра (Nurse)



Медсестры встречаются в каждой части сериала. Символизируют боль и страдания пациентов госпиталя.

Доктор (Doctor)



Более быстрые и опасные существа, нежели медсестры. Отождествляются с доктором Кауфманом и содеянным им злом.

Кровопийца (Blood Sucker)



Напоминает многоконечную пиявку. Встречается дважды и предположительно символизирует наркотик, высасывающий жизнь из пациентов госпиталя и жителей Silent Hill.

Ребенок\Сталкер (Baby\Stalker)



Очень интересный персонаж, встречается в двух вариациях — безобидный и злой. Первые боятся фонарика Гарри и умеют заглушать радиопомехи. Вторые агрессивны и могут нанести ощутимый вред. Вероятно, в этом типе монстров воплощены эмоциональные воспоминания Алессы о ее одноклассниках.



SILENT HILL 2

Пациент\Дайвер (Patient)



Первый вид монстров, с которым мы сталкиваемся в SH2. Символизирует безнадежных пациентов больницы Brookhaven. Их

жизнь зависела от большой дозы лекарства, которое погружало их в тяжелый наркотический бред.

Манекен (Mannequin)



Творение, напоминающее манекен. Отождествляется с болезнью Мэри. В одной из сцен можем наблюдать половой акт Пирамидоголового монстра с Манекенами. После чего последние погибают.

Человек-Дверь (Doorman)



Этимология данного монстра неясна. Монстр похож на дверь с заключенным в ней существом. Воплощение страхов Анжелы — дверь чулана, в котором запирали девочку и отец, который ее изнасиловал.

Медсестра (Nurse)



Возможное воплощение немых свидетелей отношения Джеймса к жене в последние дни ее жизни. Вывихнутые конечности и свернутая шея символизируют воспоминания о Мэри сразу после ее смерти. Также существует трактовка, что образ медсестры проявляет скрытые сексуальные желания Джеймса.

Тараканы (Cockroaches)

Очень слабые существа. Символ испорченности и краха всего в Silent Hill. Угасающая Мэри, утраченные надежды, ужаса-



ющая трансформация города — все эти черты воплощают тараканы.

Пирамидоголовый (Pyramid Head)



В игре встречается несколько образов данного монстра. В первом случае это — символ сексуальной агрессии. Он также появляется и как воплощение жестокости Джеймса по отношению к больной супруге. Еще одна аналогия — жестокие судьи и палачи времен гражданской войны.



SILENT HILL 3

Расчлененная собака (Double Head Dog)



Собака, разрезанная на две части. Воплощение одновременно правды и лжи. Многометровые бинты, обвивающее тело монстра, символизируют больничный период жизни Алессы.

Запечатанный (Closer)



Огромное создание с гипертрофированными конечностями. Как и многие монстры в третьей части, запечатанный может быть воплощением детских страхов Хизер.

Нерожденный (Numb Body)



Внешне не сформировавшиеся создания. Являются символом неполного воплощения Самаэля в Хизер.

Рак (Insane Cancer)



Толстое огромное создание. Воплощает в себе зло, разрастающееся внутри организма города и паразитирующее на нем. После смерти сдувается, словно воздушный шар — зло покидает тело.

Медсестра (Nurse)



Медсестры являются неотъемлемой частью всей трилогии. Символизируют боль, страдания и обман.

Посетив Neely's Bar Джеймс Сандерленд (James Sunderland) замечает на стене надпись: "There was a HOLE here. It's gone now". Казалось бы, просто кто-то подшутил, оставив такое странное послание. На самом деле смысл этой надписи раскрывается в игре постепенно. Дыры (holes) часто встречаются уже после локации Historical Society и являют собой переход между реальным и альтернативным миром. Вполне возможно, что бар является первыми воротами в искаженный мир. На протяжении игры герою попадаются и другие записи. В том же баре Джеймс найдет оставленную кем-то карту и предупреждение "If you really want to SEE Mary, you should just DIE. But you might be heading to a different place than MARY, James.", намекающее на то, что в случае смерти герой попадет далеко не в Райский Сад.



PC CD-ROM



SILENT HILL 3

ВЛАДИМИР СИМОНОВ, АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Жанр ▶ SURVIVAL HORROR
Разработчик ▶ TEAM SILENT
Издатель ▶ KONAMI

Требования: CPU 1.4 GHz/ 512 MB RAM/ GeForce4 Ti/Radeon 8500 Video
Chipset w/64MB VRAM/ 5.2 GB free HDD space/рекомендуется USB-геймпад

9,0

+

- ▶ Уникальная атмосфера
- ▶ Роскошная графика
- ▶ Великолепный саундтрек и звуковые эффекты
- ▶ Сюжет, завершающий недосказанность SH1

-

- ▶ Некая вторичность присущая серии
- ▶ Высокая требовательность к конфигурации ПК
- ▶ Неудобное управление с клавиатуры
- ▶ Зачастую неудачный ракурс игровой камеры

HORROR

www.konami-europe.com/silenthill3


Просто непозволительно описывать такую игру, как Silent Hill, используя стандарты заезженных штампов и сухо расчлняя исходный продукт на составляющие. Банальное перечисление достоинств и недостатков, дотошное изучение технической части, беспристрастное рассмотрение сюжета - все это допустимо по отношению к любому другому проекту. Но Silent Hill слишком выделяется из общего потока игр своей целостностью и самобытностью. Он едва ли попадает под определение общепринятого термина "игра". Его нужно прочувствовать. Трудно трансформировать в строчки текста всю ту гамму эмоций, вызываемую этой "игрой".

Мы же решили отойти от стереотипов и попытались совместить независимые точки зрения членов редакции на этот, безусловно, неординарный продукт, с чувствами, которые вызвала игра. Не ищите в дальнейших абзацах пристального анализа и объективности. Не удивляйтесь рваному стилю и недосказанности. Такой уж он есть - Silent Hill.

Погружаемся...

Silent Hill will move you and fill you with a feeling of deep peace.

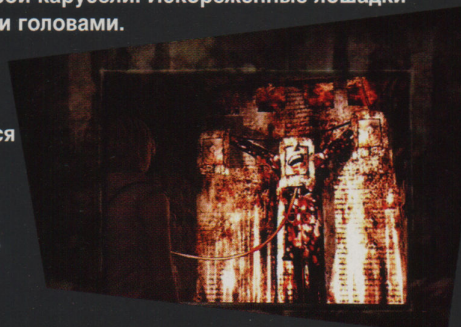
I hope your time here will be pleasant and your memories will last forever...

и обволакивающий, что становится трудно дышать и окружающие звуки кажутся завернутыми в толстое одеяло.

Коррозия. Гниль. Запах разлагающейся плоти. Скрип ржавых петель старой карусели. Искореженные лошадки с обезображенными головами. Рыжие пятна на стенах. Шум темноты. Он давит. Тишина разрывается в голове сумасшедшей мигренью. Почему снова возникло это ужасное чувство? Откуда оно?



Ты стоишь посреди парка развлечений. Одна. Слово ребёнок, потерявший родителей в многолюдной толпе. Одиночество. Тебе страшно, тебе плохо, у тебя кружится голова. Никто не придет, некого позвать. Снова. В воздухе висит туман горчичного цвета. Настолько густой



Удары сердца. Аритмия. Ты поднимаешься по кривой лестнице в темноту. Измученный взгляд на себя в кривое зеркало, и в следующий момент оно рассыпается от удара кулаком в порыве отчаяния. Неправда. Не верю. Нет. Не было. Никогда. Страшная ложь. Забыть и больше не вспоминать. Не возвращаться, не думать. Больше нет.

Никогда...

Ты просыпаешься. Очередной кошмар. Грань с реальностью стирается все быстрее. Растерянность. Ты сидишь в торговом центре. Пустой столик. Ты одна. Снова. Серые коридоры. Безмолвные свидетели. Молчат, снисходительно оскаливаясь пустыми проемами выбитых дверей. Издеваются, выплевывая в тебя десятки теней.

Неправда, я сплю, это сон, сон, дурной сон, дурной сон, дурн...

ты едешь в машине, ты читаешь, ты спишь, ты тихо и мирно спишь, тебе не страшно, ты не сама, ты не одна, ты защищена

визг тормозов, яркий свет, яркий свет, яркий свет, яркий

Капли дождя падающие с потолка. Мертвое тело в знакомом кресле. Чьи-то слёзы. Отчаяние. Пустота. Кромешная, как окружающая нас ночь. Лязг металла. Свист паровых моторов. Скрипы. Шорохи. Идешь дальше. Привидения. Призраки. Тени.

Зачем я...

Напролом. Не взирая. Забыв.

Уходишь в черно-белую ночь. Через завесу шумовых помех и белый туман.

облокотившись на грязную стену, взгляд в конец коридора, на кромку приглушенного света, на неоновые звёзды, в грязное стекло окна, за которым

*'cause I'm burning inside
i'm just a yearning inside*

бежать, распахивая забытые двери, бежать теряющими чувствительность ногами по горящему мосту, сгорающие конверты, желтые фотографии на столике у больничной кушетки

Расскажи мне сказку. Про решетки и гильотины. Про огонь. Про боль. Смерть. Ада нет, как и Рая. После смерти просто ничего нет. Только забвение среди бесконечных улиц. Загадки минорных трезвучий.

Расскажи мне сказку про Черную Фею.

Но только не завтра...

**Галлюцинации.
Наркотики. Сойти с ума — это счастье.
Безумие — выход.
Побег. Выхода нет.
Разве был? Когда-то...
Исчез. Провалился.
В дыру в стене.
В кроличью нору.**

Ты в метро. Ты смотришь в темноту. В пустоту. В одиночество.

Ты привыкла. Давно привыкла. Вглядываешься в бездну, бездна смотрит в тебя. Ты теряешь сознание. Ты проваливаешься, падаешь, летишь, куда-то в сон, в сон, в котором тебе снится, что ты просыпаешься от ужасного кошмара, ты просыпаешься в сон, сон просыпается в тебя. Грани стерты. Их нет. А были ли?..

Гниль. Коричневая слизь. Кровавые сгустки. Шевелящиеся стены. Ванная. Из сливного отверстия кровь фонтанирует в потолок. Кто более реален — ты или отражение в пустом зеркале? Солёный привкус на губах. Усталость от зажатой гашетки. Сухие щелчки выстрелов. Выстрел. Выстрел. Следующий. Ещё. Ещё. Ещё...

Ты стоишь посреди парка развлечений. Среди разбитых мечтаний. Среди разбитых аттракционов. Ты никогда их не видела. Ты помнишь их с детства. Несовместимое совмещается. Мы видим чужие сны. Тут. Сейчас.

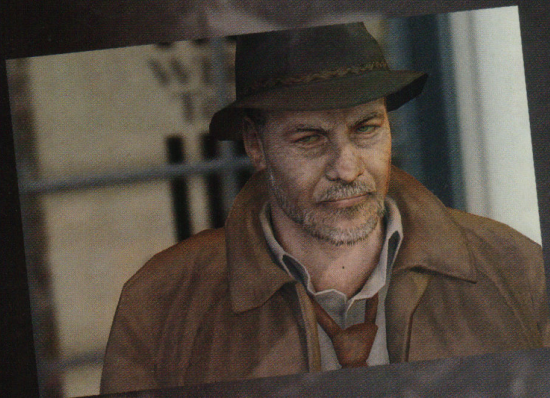
деревянный дом, небольшое озерцо, огонь, снова огонь, пылающие шторы, жар пронизывающий насквозь, отпечаток судьбы, клеймо на всю жизнь

Сегодня мы

танцуем с ночным ветром.

Silent Hill — это прежде всего Мир. Мир полный загадок и тайн. Это атмосфера. Мрачная, давящая, угнетающая. Это персонажи, характеры которых проработаны до мелочей. Каждый со своей болью. Это религия, истоки которой никому неизвестны. Это история, которую стоит услышать. Наконец, это сам город — исповедальня, куда люди, сами того не ведая, попадают, что бы им отпустили грехи.

Антон Бойко:



Если вы считаете, что игры созданы лишь для беззаботного отдыха — забудьте о названии Silent Hill. Потому что он всего лишь хитрит, скрывается под видом компьютерной игры, под колючей пластиковой болванкой, а когда вы, одураченные внешней мишурой, купите его и начнете "играть"... вы в плену.

В плену у бесконечного потока сюрреализма, у психологической головоломки, которая заденет самые далекие и темные струны внутри вас. Которая рванет за них сильнее, ошарашит скрежетом distortion'a не

Алексей Пасак:

ощутимых раньше эмоций, и завершающе ударит дисгармоничным аккордом по остаткам теплившихся надежд о счастье, о том, что добро всегда побеждает, что мы будем жить вечно, что все плохое и ужасное может случиться только с незнакомыми людьми на страницах старых газет. Это далеко не игра, это притча о боли и смерти, любви и предательстве, обо всей гамме жалких чувств не менее жалких людей, обычных, максимально честно показанных людей. У нас останется лишь грусть, бесконечно вселенская грусть и ничего более. Глубокая царапина. Кофейная чашка, полная серого пепла.

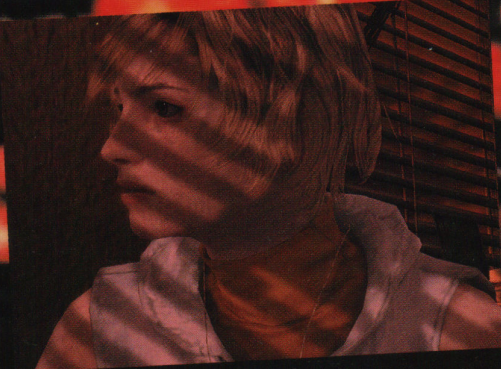
Silent Hill не старается обмануть, не старается подстроиться под игрока. Примите или, раздраженно фыркнув "не мое", начните деинсталляцию. Посмотрите в зеркало. Вспомните вчерашний сон. Решите проснуться завтра другим человеком.

Трудно быть уверенным, что ты не спишь.



Владимир Симонов: Шизофрения или раздвоение личности? Нет, это — Silent Hill. В то время как мозг пытается отчаянно доказать, что игровой процесс заключен в тесные рамки штампов и совершенно нелогичных, "притянутых за уши" головоломок, сердце окончательно влюбляется в эту игру. Поклонники серии любят её не рассудком, а душой! Графика? Очень хорошая, но Max Payne 2 ничем не хуже. Геймплей? Увольте, открываем двери, шагаем из локации в локацию, попутно стреляя в монстров. Тоже мне, преимущество. Но сюжет и блестящий антураж (особенно в моей любимой, второй части) превращает игру в божество для одних, и в объект яростной критики для других. Правы как первые, потому что Silent Hill — это психологический

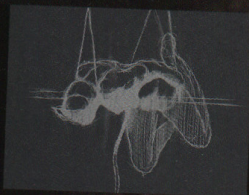
триллер и, если хотите, любовная драма, так и вторые, потому что авторы при создании игры слишком явно ориентировали её на подчеркнутое созерцание происходящего, забыв, о смысле слова "игра". В своё время Silent Hill ослепил меня. Поэтому быть максимально беспристрастным в отношении этой игры для меня адская мука.



Рискуя навлечь на себя гнев народных масс, со всей трезвостью мысли заявляю: Silent Hill меня не впечатлил. И, если честно, я теряюсь в догадках, как в один момент он завладел умами тысяч игроков. Меня абсолютно не проняла атмосфера, которая, бесспорно, присутствует в Silent Hill. На мой взгляд, она отнюдь не жуткая, а так — слегка интригующая, но не более. Возможно, это

Дмитрий Шишов:

связано с тем, что еще с детства я стал относиться к "ужасикам" как к забавным историям, а "Кошмар на улице Вязов" — моя любимая комедия. Все произведения на жанра horror я расцениваю исключительно, как демонстрацию хороших спецэффектов, а творчество Стивена Кинга — как материал для практикующего психотерапевта. Может именно поэтому Silent Hill не является чем-то таким, что смогло бы заставить меня не спать по ночам.



Отношение к Silent Hill, как к игровому продукту, у меня негативное. Ну что может быть интересного в нудном хождении по комнатам, постоянном отстреле неповоротливых монстров и решении нелогичных, а местами абсурдных головоломок?

Однако, как бы парадоксально это не звучало Silent Hill 2 одна из лучших игр, когда-либо мною виденных. В чем секрет? В том, что у игры, как и у города, есть иная сторона. Silent Hill, прежде всего — великолепная интерактивная книга с прекрасно проработанными персонажами, в которых веришь и которым от всего сердца сопереживаешь. Книга с неповторимой атмосферой одиночества и обреченности, которую хочется перечитать снова и снова.

Дмитрий Лебедев:

Роман Шишкин

Письмо от человека,

которого уже нет. Детские страхи, претворяющиеся в реальность. Лошадки на грустно вращающейся карусели. Школа, где уныло бродят призраки прошлого.

Медсестра, упорно ползущая из луча света, пытающаяся ухватиться за воздух скрюченными пальцами. Это не страх, это ощущение обреченности, хрупкая надежда на сохранение здравого рассудка, невнятное бормотание нежити, доносящееся из динамиков метрополитеновских вагонов, краешком глаза увиденная на Андреевском спуске Мария, кровь, замаскированная под кетчуп в народно (не?)любимом McDonald's. В Silent Hill играть не нужно. Там надо жить...



Ночь...Улица... Фонарь... Аптека...

Неторопливый перебор струн сердца, на которых играет маленькая девочка с окровавленными руками. Ворох воспоминаний, вываленный на асфальт и унесенный сквозняками улиц, рассматривающих тебя заколоченными ставнями. Признаюсь, терпения у вашего покорного слуги хватило лишь на вторую часть самой "доброй" из виденных историй виртуального мира. С меня достаточно переплетенных в одно целое любви-ненависти-страха-боли-отчаяния-совести-страха-удивления-пустоты. Это не наш выбор в унылом городке, наводненном Needful Things. Даешь Милу Йовович с шотганом! Ударим кулаком материнства по всем язвам провинциального омуту, где из каждого угла так и норовит вступить в близкие контакты третьего рода что-то

Михаил Зинченко:

страшное о четырех (как минимум) конечностях. А там и до солнца всего один шаг. Оно всегда мне больше нравилось.



CURSE: The Eye of Isis

НИКОЛАЙ КОРЖ

www.cursegame.com

action/horror

Жанр ▶ ACTION/HORROR

Разработчик ▶ ASYLUM ENTERTAINMENT

Издатель ▶ DREAMCATCHER INTERACTIVE

▶ Требования — CPU 600 MHz/ 128 MB RAM/ 32 MB video/
700 MB Free

+ достаточно низкие системные требования
— устаревшая графика
— неотзывчивое управление
— общая вторичность

5,5

Египетская мифология, мистические артефакты, ожившие мумии и Страшное Проклятие — именно эти составляющие показали студии Asylum наилучшими для создания собственного ужастика Curse — The Eye of Isis. Работы над проектом были начаты более двух лет назад, а за техническую основу взят уже порядком поизносившийся движок RenderWare (Grand Theft Auto 3, Tony Hawk Pro Skater 3 и др.). Налицо были все задатки для качественного horror-проекта, максимально приближенного к канонам жанра. На деле же зомби, мумии, древние гробницы, загоняющая душу в пятки атмосфера оказались не более чем "галочками" в пресс-релизе. В ужас вгоняет разве что качество их исполнения.

Не будем закапываться в дебри папирусов и междоусобиц египетских богов, остановимся лишь на ключевых моментах сюжета. Итак, на дворе 1890 год, викторианский Лондон, Британский Музей. Главный герой, инженер и технический специалист Дариен Дей (Darien Dane.), назначает своей приятельнице, египтологу Виктории Саттан (Victoria Sutton), встречу в одном из залов музея. В это же время воришка пытается присвоить один из экспонатов — "Глаз Изиды", но, прикоснувшись к статуэтке, пробуждает вечное проклятие и обрушивает его на голову беспечным жителям Туманного Альбиона. Теперь Дариен предстоит спасти милую сердцу Викторию и параллельно успокаивать разбушевавшиеся древности. Не дремлют и воры, также желающие заполучить статуэтку.

Приключения начинаются в зловещем музее, перемещаясь в лондонский коллектор,

на железнодорожную станцию, затем — на корабль, а там уж и до Египта рукой подать.

Играть придется обоими персонажами. Дариен и Виктория обладают уникальными навыками, и в критические моменты приходят друг другу на помощь, активно обмениваясь при этом необходимыми предметами инвентаря. Ассистировать героям в их нелегком деле будет Абдул Вахид (Abdul Wahid), который, играя роль своеобразного save-point'a и склада вещей, появляется в самых неожиданных местах и дает ценные указания.

Нашими противниками станут многочисленные работники музея, попавшие под воздействие проклятия, пробудившиеся мумии, наемники, медведи и даже огромная каменная статуя. Успокаивать врагов придется с помощью полицейской дубинки, пистолета, винтовки, универсального арбалета, огнемета и даже мортиры.

Графика Curse возвращает нас в 2001 год, когда разработчики, собственно, начали работать над игрой. Унылый дизайн, бедное оформление интерьеров, множество огрехов и недоработок. Даже интерфейс было решено оставить один для всех платформ, дабы не забивать себе головы подобной чепухой. Пускай проект мультиплатформенный (Curse также одадила своим присутствием PS2 и Xbox), но это не значит, что PC версия должна быть обделена вниманием и попадать в руки игроков недоработанной. Конечно, требования к системе из-за этого значительно снижены, по сравнению с современными продуктами, но ведь об этом, по большому счету, никто не просил.

На официальном сайте разработчики без лишней скромности хвалят работу "кинематографической камеры". На самом же деле, виртуальному оператору лишь иногда удается поймать удачные ракурсы, не покалевив при этом и без того хромой игровой процесс.

Анимация персонажей заставит вас широко улыбаться. Они, словно неудавшиеся тво-

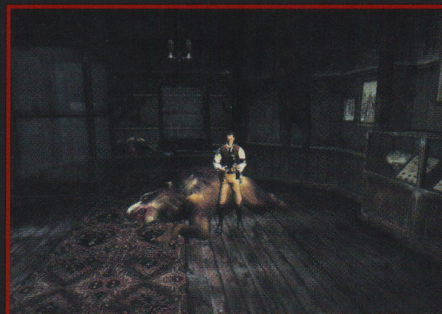
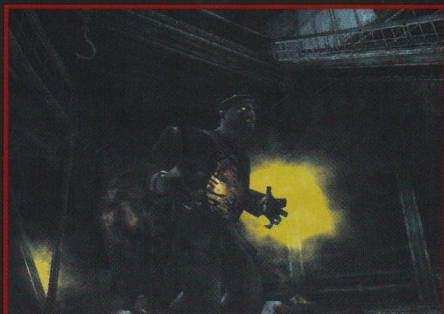
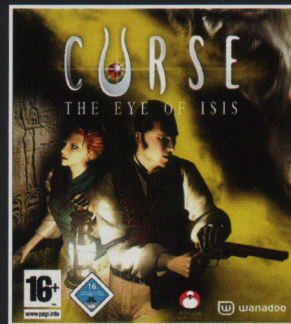
рения папы Карло, маршируют по уровням, резко разворачиваются на пол-оборота, а процесс открывания запертой двери вдохновит вас своей техничностью. Дариен или Виктория поднимает руку с ключом (его не видно) к мнимой замочной скважине (на деле ее тоже не существует), резко поворачивает голову на 120°, и лишь тогда дверь отпирается. Противники часто не видят персонажей в упор (скажем спасибо AI), терются и вытворяют просто безумные действия. Тайный культ или тонкий юмор разработчиков?

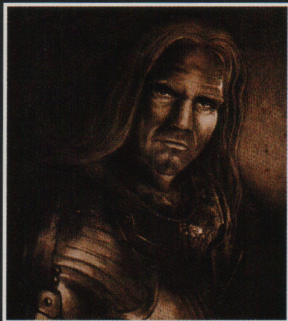
Еще одним камнем, посылаемым нами в огород STEI, является карта уровней, вызов которой происходит посредством выхода в меню инвентаря с последующим нажатием клавиши F2. Обратный процесс аналогичен. Мало того, что до столь необходимой вещи несколько неудобно добираться, так ее еще и не менее неудобно использовать — обозначения местности полностью отсутствуют.

Похоже, единственным приятным моментом здесь можно считать звуковое оформление, на плечи коего и лег непомерно тяжелый груз — пугать игроков. К сожалению, кроме графики и анимации ужасаться в этом псевдо-horror больше нечему. Нужные звуки появляются в точности тогда, когда требуется, благо писать скрипты в AE еще не разучились. К сожалению, полностью лишенные разнообразия звуки и мелодии начинают приедаться уже ко второму эпизоду.

В целом проект получился полностью посредственным. Впрочем, никто от разработчиков шедевра не ожидал, да и, похоже, сами они к этому особо не стремились.

Однако это отнюдь не значит, что вы полностью разочаруетесь в игре. Возможно, в вашем сердце живет тяга к horror играм, а имеющийся ПК попросту не справляется с современными представителями жанра, тогда вполне может быть, именно Curse — The Eye of Isis поможет вам разнообразить унылые зимние вечера.





THE BLACK MIRROR

adventure

АЛЕКСЕЙ ПАСАК

www.futuregames.cz/poselsmrti

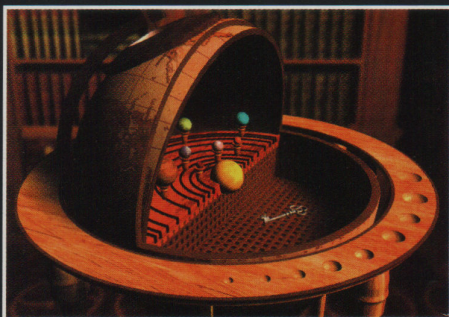
Жанр ▶ ADVENTURE
Разработчик ▶ THE ADVENTURE COMPANY
Издатель ▶ FUTURE GAMES

▶ Требования — CPU 900 MHz/128 MB RAM/32 MB video

+ хорошее озвучивание персонажей
— неопределенность всего остального

7,0

Здесь время остановилось. Здесь вечный five'o'clock, неторопливые разговоры у камина под чашку чая с молоком, полуночный звон цепей фамильных привидений и страшные тайны, оборванные в дневнике на самом интересном месте... Кровавые пятна удачно вписываются в интерьер, вы не находите?



Выпускать в наше смутное время игру жанра adventure — определенно рискованная затея. В конечном результате может получиться как нетленный шедевр уровня недавней *Syberia*, так и низкопробная пародия, ещё раз дающая возможность злым языкам посудачить о скорой и бесповоротной кончине жанра.

Чехи из Future Games решили поступить иначе — совместить остроту и атмосферу модных ныне игр жанра horror с неторопливостью классического квеста, а местом действия были выбраны просторы Туманного Альбиона. Такое себе эксклюзивное блюдо в виде чешской овсянки под острым соусом.

Разработчики постарались с помощью некоторых нововведений выделить игру из ряда классических point'n'click. Здесь отсутствует даже стандартный "синдром хомяка", когда герой прячет в свои безразмерные карманы абсолютно всё, что попадает под руку. Внимательно изучить увесистый молоток нам, разумеется, никто не помешает, но забрать его с полки конюшни можно будет только когда обнаружится забытая досками дверь на чердаке. Чтобы быстрее сориентироваться, куда ещё стоит загля-

нуть, переходы между игровыми локациями можно в любой момент подсветить клавишей "Tab". При двойном щелчке по иконке следующей локации наш герой не будет чинно следовать через весь игровой экран, а сделает всего лишь пару шагов и появится уже в нужном месте.

Пару слов о сюжете, без него в квестах не обойтись. Сэмюэль Гордон (Samuel Gordon), после 12-летнего отсутствия возвращается в родное поместье Black Mirror, дабы отдать последний долг своему деду, погибшему при странных обстоятельствах. То ли из-за врожденной паранойи, то ли из-за вновь нахлынувших мучительных воспоминаний о безвременно ушедшей жене Кэтрин (Cathrin), но Сэмюэль упорно отказывается верить, что смерть предка всего лишь несчастный случай и начинает докапываться до истинного положения вещей.

А дальше процесс катится по стандартной дорожке всех адвенчур — сотни полностью озвученных диалогов, петляния нашего полигонального героя по бесчисленным отрезанным локациям и неизменный пиксельхантинг с решением разных головоломок. Только вот почему-то остается ощущение, что мы не взаимодействуем с игрой, а всего лишь выступаем в роли немого наблюдателя за чужой жизнью...

Сэмюэль всегда носит с собой таблетки от головной боли, у Сэмюэля полный кошелек денег, Сэмюэль со всей чопорностью, присущей британскому дворянину, непонимающе переспрашивает: "меня не было здесь двенадцать лет, а всё, что изменилось — появление двух новых людей в прислуге?". Да, старина Сэмюэль, именно так — здесь ничего и не думало меняться. Кардиналь-

ные изменения и любые новые веяния — слишком радикально для такой местности, как Black Mirror.

Нас хотели напугать, а единственное ощущение, которое вызывает игра — это только тяжелая, и какая-то уставшая грусть. Как будто смотришь в последний раз старую театральную постановку, которую владелец антрепризы снимает с показа. Игра и не спешит завершать свой размеренный монолог, она вообще не спешит ничего делать. Посмотрите на персонажей: как они неторопливо, или даже неохотно отрываются от своих дел, чтобы ответить на ваши надоедливые вопросы, как неспешно, с большой усталостью жестикуют во время диалога, как заканчивают разговор и возвращаются каждый к своим делам. Образы персонажей в игре совсем не киношно-яркие, они — обычные, просто самые обыкновенные люди. И паззлы не страдают особой дружелюбностью — они такие, какие есть. Ведь никто и не заставляет вас их разгадывать...

The Black Mirror получился очень непохожим на другие квесты, от него так и веет книжной пылью и непонятным упадническим настроением, когда играя, ловишь себя на том, что хочется побыстрее выключить компьютер и вернуться к чему-то более жизнеутверждающему.

Для ночи ледяного крова хоррора лучше взять *Silent Hill 3*, для избавления от внезапно нахлынувшей ностальгии по adventure жанру и любимым героям — дождаться *Broken Sword 3*. The Black Mirror же завис где-то посередине. Он не пугает и не затягивает, как хотелось бы, а подойдет, наверное, только под один промозглый осенний вечер, когда просто захочется побыть самому...





НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▶ ACTION
Разработчик ▶ EXTREME FX
Издатель ▶ KONAMI

Требования: Windows 98/XP P4 1.3 GHz/ 256 RAM/ 64 Mb video/ DX 9.0

5,5

- ⊕ ▶ Достаточно оригинальная идея
- ⊕ ▶ Качественная графика и звук
- ⊖ ▶ Однообразные миссии
- ⊖ ▶ Отсутствие AI у напарников
- ⊖ ▶ Скучный игровой процесс

ACTION

www.apocalyptica.net



Уже тысячи лет идёт в душах людей борьба между Светом и Тьмой. Уже тысячи лет копят силы для решающей схватки, целью которой является полное уничтожение противника. Порядок и хаос, грех и добродетель, муки и блаженство. Знайте, эта война была начата до нас, и не нам её завершить. Знайте, что в будущем вы её уже проиграли...

Апокалипсис — судный день и великая битва между Добром и Злом настал вовсе не на сломе тысячелетий, как предрекали безумцы, пророки и ясновидящие. Многими веками позже сошел на землю Дьявол, и ужаснувшееся человечество не смогло остановить его. И была битва, и проиграли ее созданные по образу и подобию божьему, но утратившие веру в Творца. К этому моменту человеческая цивилизация приступила к активной колонизации космоса, поэтому люди в надежде, что Зверь, насытившись, успокоится и уйдет из их мира, бежали к далёким звёздам. Планета за планетой, колония за колонией пали пред миньонам Сатаны, и сотни тысяч перебежчиков вливались в Армию Тьмы. Ученые-ренегаты снабжали демонов новейшими военными технологиями. Вскоре в распоряжение сил Хаоса был предоставлен мощный флот, который нанес сокрушительное поражение объединенным силам людей. Страх перед кровожадными приспешниками Люцифера лишил веры в победу всех, от зелёных новобранцев до седых ве-

теранов войн. И тогда в умах лояльных человечеству ученых родился план по созданию армии паладинов Света, способных своим появлением на поле боя переломить ход сражения. Для создания клонов использовались ДНК, полученные при анализе христианских мощей. Таким образом, людям удалось воскресить не только святых, великомучениц и праведников, но и воссоздать существ, именуемых Ангелами. Этот небольшой отряд, поставивший целью точечными ударами парализовать армию противника, а затем нанести масштабный удар и уничтожить его, и станет последней надеждой человечества.

На время игры вы станете бойцом этого элитного подразделения Армии Света. Старый добрый action и не подразумевает чего-либо нового: четыре класса — **TEMPLARS** (незаменимы в ближнем бою), **NUNS** (специалисты в области боевой магии, стрельбы и холодного оружия), **SERAPHS** (по сути единственные кому доступна магия в полном объеме) и **COMBAT DROIDS** (бойцы способные точно поразить цель с любого расстояния). В игре присутствуют несколь-





ко видов оружия (6 видов огнестрельного и 5 холодного), причем некоторые виды доступны только определенному бойцу. Например, снайперской винтовкой может пользоваться только BATTLE DROID, а вот гибрид меча и пилы — верный клинок TEMPLAR. Вооружение врагов идентично вашему, но воспользоваться им, к сожалению, не удастся. Зато почти на каждом уровне можно найти чертеж нового меча или пистолета, после чего он станет доступным на следующем уровне. Что до самих миссий, чаще всего вас с одним или несколькими напарниками, полностью экипированных и проинструктированных, выбрасывают в укромном уголке карты, а дальше всё зависит только от вас. Задания больше всего напоминают переделанные под single режимы многопользовательской игры. Будьте готовы к тому, что вероятная цель — завладеть определенным механизмом (например, шестерёнкой) и установить его в определенном месте. Враги, убив вас, забирают этот механизм (при этом он гордо реет за спиной Демона, который его подобрал) и пытаются установить его на другом конце карты. Если у них это получается — вы проигрываете, если получается у вас, соответственно, выигрываете. Добавьте к этому возможность respawn не только у монстров, но и у вас — вот, полюбуйтесь — стандартный capture the flag. При этом Исчадий Ада раз в 20 больше, посему уровень адреналина в крови не падает до победоносной таблички Mission Successful.

К сожалению, "приятно" удивляет AI ваших напарников. Дело в том, что в игре вы можете отдавать команды, наподобие "все за мной", "оставаться на месте" и т.п., только напарники ваши на них почти не реагируют. Чувствуя себя достаточно свободно, товарищи по оружию разбредаются кто куда и

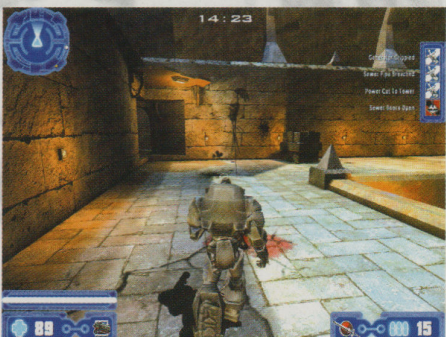


принимаются воодушевленно уничтожать врагов. Безусловно, дело это благое, только вот обидно, что вся тяжесть выполнения заданий ложится на ваши плечи. Если честно, появляется ощущение, что именно вашим компаньонам AI никто и не прописывал, просто выпустили сырых ботов. Поэтому лично у меня чувство того, что я один в поле воин не исчезало вообще, обостряясь, когда лавина демонов, демонесс, и прочих тварей Сатаны опрокидывала моего одино-



кого Ангела. А вот с врагами дело обстоит совсем иначе. Армию Тьмы условно можно разделить на монстров (представлены людьми-ренегатами, что предпочли грех борьбе) и героев (BLACK KNIGHTS, VAMPS, WRATHS, RIPPER DROIDS). Так вот, если монстры пытаются взять количеством (при этом довольно легко умирая), то встреча с парой тройкой героев может с лёгкостью привести к respawn-у.

К чести создателей следует отметить, что игра по настоящему стильная. Правильно подобранна цветовая гамма декораций, на фоне которых разворачиваются битвы за будущее человечества. Очень удачный, на наш взгляд, дизайн доспехов и оружия, а внушительные, непохожие друг на друга враги по настоящему страшны. Уровни в иг-



ре производят неоднозначное впечатление: открытые пространства смотрятся завораживающе правдоподобно, а вот лабиринты коридоров (несмотря на обилие элементов декора) скучны и однообразны.

Графическое исполнение на высоте. Игра теней на лезвии клинка, искры, высекаемые при парировании удара, пламя, что, вырываясь из руки колдуна, заставляет оторваться от монитора из-за подсознательной боязни обжечься — разработчикам действительно удалось сделать игру макси-



мально реалистичной. Модели персонажей заслуживают отдельного упоминания. Враги и союзники сделаны качественно и очень красиво. Все, вплоть до маленькой выбоины (не иначе как от попадания пули) на доспехе, проработано с большой тщательностью. Физика персонажа на должном уровне, что дает возможность наслаждаться красивейшими поединками на мечах.

А вот музыка в игре, увы, подкачала. Присутствующие темы скучны и не несут в себе и толики атмосферности, хотя, если честно, музыку в Apocalypse не замечаешь вовсе.

Многопользовательский режим представлен такими разновидностями, как Death Match, Team Death Match, Campaign, Capture the Flag и наконец Objective где, одним игрокам необходимо выполнить определенное действие (нажать кнопку, например), а другим, напротив, не допустить этого.

С одной стороны, Apocalypse — это качественный эсхатологический боевик, замешанный на библейских страстях и приправленный неоготическими пейзажами. Серьезная графика, толковый подход к вооружению персонажей, соответствующая атмосфера, позволяют вам полностью погрузиться в мир борьбы и отчаяния.

С другой стороны, это очередная попытка выдать многопользовательскую игру за полноценную однопользовательскую, при почти полном отсутствии развития сюжета и хоть сколько-нибудь ярких персонажей.

Создается впечатление, что разработчики просто не сумели полностью реализовать, безусловно серьезный потенциал игры, кое-где поленились и недоделали, кое-где ошиблись, и кое-кого недооценили. В эту игру можно поиграть с друзьями в клубе, не особенно вдаваясь в сюжет, побегать, пострелять и забыть.



TUROK EVOLUTION



ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Жанр ▶ FIRST PERSON SHOOTER
Разработчик ▶ SHFF
Издатель ▶ ACCLAIM

Требования: CPU 1.3 GHz/ 256 Mb Ram/Video card 32 Mb

3,0



▶ Экзотичность



▶ Примитивная графика
▶ Скучное звуковое оформление
▶ Однообразный геймплей

FPS

www.turok.com/evolution



Явившись в древние времена становления новых графических стандартов и появления карточек 3Dfx, Turok наделал немало шума, запомнившись своим густым туманом (сказывались консольные корни), древними храмами и красивыми моделями плотоядных ящеров, норовящих отхватить от персонажа кусочек поаппетитнее. Было это, правда, очень давно. Со временем про охотника на динозавров успели забыть, поэтому очередное пришествие Turok на PC должно было стать приятной неожиданностью. Встречаем?



Консольный шутер от первого лица — явление довольно экзотическое. Наверное, именно поэтому, PC игрок, не испытывающий недостатка в продуктах этого жанра (количество в данном случае довольно редко переходит в качество), в поисках новых ощущений начинает порой коситься в сторону приставок. Но, к сожалению, прописка не всегда является залогом успеха.

Для непосвященных скажу, что игра основана на серии комиксов Turok: Dinosaur Hunter, в которых подробно изложены все сюжетные перипетии. А завязка игры рассказывает о том, как главный герой — индейский воин Tal'Set, преследуя своего извечного врага капитана Тобиаса (Captain Tobias Bruckner), попадает в портал, веду-

щий в The Lost Lands — своеобразное подобие затерянного мира Жюль Верна. Путешествие между мирами прошло не очень гладко (Tal'Set совершил достаточно жесткую посадку с приличной высоты), но на помощь пострадавшему вовремя пришли местные жители. Они выходили главного героя, попутно поплакавшись ему о злом лорде Тираннусе и его армии солдат-рептилий, терроризирующей бедных аборигенов. Долг, как известно, платежом красен, поэтому в благодарность за свое спасение Tal'Set'у ничего не остается, кроме как пообещать низвергнуть ненавистного поработителя, попутно решая собственные проблемы, чем мы и будем заниматься на протяжении 15 больших глав игры, каждая из которых разбита на маленькие уровни.

Стоит предупредить заранее, что сохранение происходит только между уровнями. Никаких промежуточных чекпоинтов не предусмотрено, поэтому в случае неудачи (что становится особенно актуально ближе



к финалу), приходится переигрывать с самого начала.

Запустив игру, первым делом обращаешь внимание на то, как протагонист реагирует на наши действия. Такое впечатление, что он не ходит, а едет по рельсам. Нажали кнопку — едем. Отпустили — прокатились по инерции еще какое-то расстояние и остановились. С прыжками история еще веселее: то лихо скачем через широченные провалы, то беспомощно пасуем перед бордюриком, высотой, приблизительно хм...по пояс.

Чувствительность мышки всегда очень велика, даже если выставить в настройках абсолютный минимум. Случайное резкое движение грызуном чревато тройным тулупом и полной потерей ориентации в пространстве.

Графика. Она была бы достойна эпитета "мультяшная", если бы не была настолько грубой. Наскоро сколоченные декорации, создающие лишь видимость обстановки. Стена из одинаковых коричневых плоскостей — каньон. Часток из зеленых пикселей — лес. Белая, текущая вниз нелепость — призвана изображать водопад. Бедность оформления, вероятно, решили компенсировать насыщенностью цветов и оттенков. Получившийся результат режет и очень утомляет глаза. Модели персонажей пугают своей корявостью и непомерной угловатостью. Анимация примитивная. Чуть лучше смотрятся динозавры. Но должны же быть хоть какие-то положительные моменты.

Звук, простите за каламбур, не звучит абсолютно. Он просто присутствует. Пистолет бабахает, лук тренькает, динозавры рычат и т.д. Учитывая все вышесказанное, тяжело передать насколько неуместна в игре мощная симфоническая музыка, создающая никому не нужный пафос.

Геймплей заключается в том, что мы лопимся вперед, всех убиваем, находим триггер (штука такая характерная, в воздухе висит), после чего где-то что-то открывается/опускается/поднимается, и мы идем дальше. Опять по прямой, всех убиваем, находим триггер... И так до победного конца (если захочется, конечно). Заблудиться или

свернуть с пути истинного невозможно в принципе. Уровни очень маленькие, а навигация по ним четко ограничена.

Предоставленный игроку арсенал достаточно велик, но не способен вызвать хоть каких-либо эмоций в виду своей невыносимой банальности. Топор, лук с набором разных стрел (обычные, отравленные etc), пистолет, автомат, шотган, огнемет, плазменная пушка... Ровным счетом ничего оригинального.

Немного разнообразия вносят, разве что, полеты на птеродактиле. Крылатая рептилия, обвешенная пулеметами и ракетными установками, громит все не хуже современной штурмовой авиации. Поначалу такой поворот событий радует необычайно. Вроде бы даже включается пресловутый fun factor. Но довольно скоро неудобное, дерганое управление и общая монотонность происходящего возвращают нас в суровую реальность.

На роль противников утверждена всяческая природная живность, вроде крокодилов или обезьян, действующая при активной поддержке человекоподобных ящеров — вассалов коварного г-на Тираннуса. Главные же роли, ясное дело, отведены всевозможным рапторам, трицератопсам и прочим тиранозаврам. Но, прямо скажем, никто из всей этой братии не впечатляет. Ни своим внешним видом, ни поведением. AI противников примитивен до неприличия: кто может стрелять — стоит и стреляет; кто не может — старается подползти поближе и цапнуть за ляжку. Редкие неумелые попытки увернуться или спрятаться выглядят невероятно умильно.

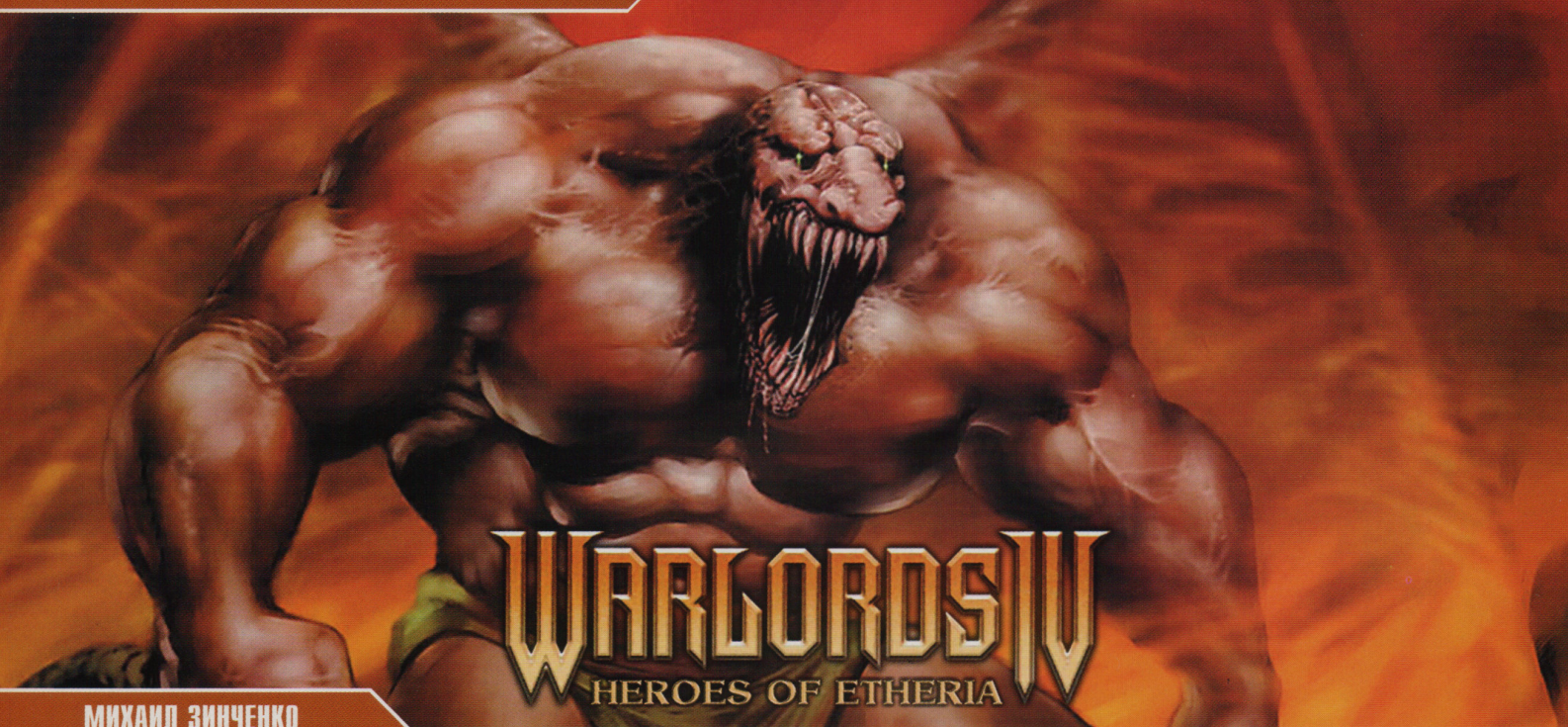
Нельзя не упомянуть про травоядных ящеров. Эти удивительные создания, мирно пасущиеся на игровых угодьях, видимо во всю практикуют дзен, потому как их образцово-показательному безразличию ко всему окружающему можно только позавидовать. Жуют себе не спеша листики, время от времени производя акт публичной дефекации.

Turok: Evolution не выдерживает никакой критики по сравнению с более солидными соседями по жанру. Если попытаться убрать все нелепые претензии на серьез-



ность, из нее в лучшем случае могла бы получиться неплохая юморная аркада, но имеющиеся жалкие потуги не позволяют претендовать даже на это. Маститому предку должно быть невыносимо стыдно за свое неказистое продолжение, а SHFF стоит принести публичные извинения за проезд асфальтоукладочным катком по хрупким душам игроков.





МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▶ TURN BASED STRATEGY
 Разработчик ▶ INFINITE INTERACTIVE
 Издатель ▶ UBI SOFT

Требования: CPU 450M/ 128Mb RAM/ 32Mb Video/ 1Gb Free/ DX 9.0B

6,5

- ▶ Классический стиль "поочередного" боя
- ▶ Возможность растить своего Варлорда как в кампании, так и на отдельных картах
- ⊕
- ▶ Не лучшая графика, неуклюжие модели персонажей в тактическом режиме
- ▶ Несколько хромающий баланс
- ⊖

TBS

warlords4.ubi.com



На далеком континенте сумчатых животных и вымирающих аборигенов обитает команда разработчиков Infinite Interactive, в начале 2003 года во главе со Стивом Фокнером (Steve Fawcner — создатель и дизайнер всех игр серии "Warlords") отколовшаяся от родительской SSG. Warlords являются одной из наиболее почитаемых TBS игр-ветеранов, обладая изрядным количеством фанатов и просто поклонников, в особенности среди западной публики. Тем непростительнее было бы пройти мимо вышедшей "Warlords 4", а уж подавно — в свете недавних аддонов к "Disciples II" и "Age of Wonders II". Если в дополнение к этому оглянуться на ушедший с молотка бренд "Heroes of Might and Magic", то становится ясно: последние пассажиры "рейса 2003" взойли на борт. Отчаливаем, скорых пополнений не будет.

В о главе хорошо отреставрированно-го игрового процесса первой и второй Warlords стоит самое, наверное, приятное нововведение игры — Варлорд, наша с вами инкарнация в виртуальном мире. Однако хорошо подумайте над выбором своего военачальника, — это "отражение" вы будете видеть перед собой в зеркале экрана не только на протяжении бесчисленных сражений кампании (32 провинции ждут своей участи). Ваш любимец в любой момент сможет порезвиться на одиночных картах, а затем, поднакопив опыта, вернуться к цели своего существования. Да и сражения с соседом по лестничной площадке приятнее проводить, когда уже есть кем похвастать. А возможности неторопливого улучшения характеристик Варлорда более чем широки. Хотя постоянного участия

в сражениях он не принимает, получаемые возможности могут сыграть более чем существенную роль для родной расы.

Определившись с вождем своего будущего народа, можно смело садиться за игру, однако слабонервным следует выбрать стул поустойчивее, а самых неуравновешенных игроков на первые полчаса и вовсе не помешает привязывать к мебели. Глобальная карта после множества живущих собственной балаганной жизнью деталей в HoMM IV, красоте AoW II и хитросплетений Disciples II напоминает безжизненные коридоры советского музея с полудюжиной обязательных экспонатов в каждой из огромных пустынных залов. Бои с порой совершенно несуровыми персонажами вызывают на лице множество гримас, а визуализация повреждений и гибели существ сводит на нет ред-

кие попытки улыбнуться. Однако не стоит поддаваться на провокации, — попробуем присмотреться поближе.

10 различных рас со своими плюсами и минусами, слабыми и сильными сторонами, кровными врагами и верными союзниками. По 5 уникальных существ, плюс герой для каждого из народов. Новые уровни существа тут же отражаются на его внешности, шаг за шагом превращая заурядную серую мышку в существо неземной красоты. Рыцари, Империя, Гномы, Огры, Орки, Нежить, Темные эльфы, Демоны, Драконы и Эльфы переплелись в замысловатый узор, предоставляющий немалое поле для экспериментов.

Разнообразие в процесс военных действий вносит также возможность исследования разбросанных по карте руин и ба-



шен. В зависимости от мощи охраняющих строения злыдей игрок может заработать от нескольких сотен золотых до солидных отрядов в подмогу, а то и вовсе какой-нибудь, но артефакт. Эти предметы в игре действительно существуют, дополняя имеющийся ролевой элемент, а для добычи самых полезных из них предусмотрен глобальный квест, — для каждой из карт компании существует последовательность из четырех нелегких заданий, за выполнение которых мы можем рассчитывать на весьма солидное вознаграждение.

Только вот с игровым балансом все несколько более мрачно. Одна-единственная гидра может прорубить в стане противника широкую просеку, пока не появится возможность ее утихомирить. Да и умения Варлордов с героями колеблются от безусловно полезных до кандидатов на помещение в мусорную емкость. Однако тем интереснее оказывается одерживать победы не самой сильной расой, наступая на все мозоли врага и рационально используя магию.

Экономическая составляющая игры substantially рудиментарна: два обязательных ресурса — деньги и манна — не требуют глобальныхстроек и захватнических рейдов по шахтам с целью пополнения казны. Все бонусные строения на карте закрепляются в качестве подшефных хозяйств за ближайшими городами, каждый ход отсчитывая определенные дивиденды. Засим единственный способ улучшить свое благосостояние — это именно война за города, — часть юнитов отойдет в мир иной, перестав проедать запасы, а новозахваченные населенные пункты увеличат прибыль.

Сами города не выстраиваются здание за зданием — существует четыре этапа застройки города для каждой рас. Это называется не только на его визуальной сто-



роне, но и увеличивает прочность, а также атакующую мощь башен, отстреливающих от нападающих. Кстати, для успешной осады поселения с немалым гарнизоном (а для защитников количество единиц в отряде может в два раза превышать стандартные 8 единиц) обязательно стоит обзавестись осадным оружием, которое будет вести огонь по башням из-за спинок сражающихся на передовой. А в зависимости от того, насколько близко нам мировоззрение только что захваченного города, будет предложено: фортифицировать его на ступень (для поселений своей расы), оставить на прежнем уровне (не получив при этом денежных бонусов), опустить на ступень (заработав небольшую сумму в звонкой монете), а то и вовсе сравнять с землей (обогатившись в момент). В тех случаях, когда искусственный или какой-нибудь интеллект излишне насаждает, и защищать все поселения становится практически невозможным, именно практика разрушения половины городов наиболее бесполезных для нас рас может оказаться спасительной. Ибо как можно отобрать то, что уже разрушено? Да и не стоит забывать, что производство противоположных по мировоззрению юнитов ведется намного медленнее, чем союзных, не говоря уже о своих.

Музыкальное оформление не запоминается ни в слишком плохом, ни в слишком хорошем смысле, — здоровая эпичность для фэнтези-TBS это не так уж и плохо, однако до Пражского симфонического доносящегося из динамиков явно не дотягивает.

В игре присутствуют все мыслимые формы кооперативной игры, — было бы желание. LAN (IPX или TCP/IP) и Internet (TCP/IP) — до восьми игроков с использованием локальной сети и Internet по стандар-



тному протоколу. Также возможна игра через сеть ubi.com, с использованием Hotseat и по Email. Отрадно, что для этого не придется дожидаться отдельных патчей и дополнений.

Что ж, шахмат у австралийской команды не вышло. Вышли исключительно занимательные и не менее играбельные шашки. С дамкой, которую можно носить с собой в кармане рубашки, и достаточно самобытным игровым процессом. Еще бы чуть больше визуальных красот и выверенного игрового баланса, — результат мог оказаться на порядок лучше. Но разве мы куда-то торопимся?



KOREA

FORGOTTEN CONFLICT



ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▶ TACTICAL STRATEGY
Разработчик ▶ PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES
Издатель ▶ CENEGA
Издатель в России ▶ 1C

Требования: CPU 1.5/256 RAM/32 Video/ 1.5 HDD

5,0



▶ Интересный сеттинг
▶ Местами приятная графика



▶ Неудобный интерфейс
▶ Вторичный геймплей
▶ Некачественная проработка персонажей
▶ Большое количество недоработок

TACTICS

www.koreaforgottenconflict.com

"ОВЕЧКИ ДОЛЛИ" ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

"Клонирование" игр стало возможным намного раньше, чем подобное сотворил с бедной овечкой господин Алан Колман. При этом вторичность вовсе не означает ухудшение качества по сравнению с оригиналом. Однако в случае с компьютерными играми данный постулат можно с легкостью опровергнуть. Так, среди немалого количества клонов Commandos трудно найти шедевры уровня Desperados: гораздо

больше откровенных неудач. Для долгой и счастливой "жизни" копии необходимо подойти к процессу ее создания с любовью: изменить место и время действия, создать колоритных персонажей, тщательно прописать сюжет, внести в игровой процесс нечто новое... Казалось бы, ничего сложного, однако с подобной задачей справляются немногие. Сегодня перед нами предстал образчик экспериментов, который рискует повторить судьбу всеми любимой Долли — быть признанной и состариться прежде времени.

В этом году поклонники тактических игр не были обделены вниманием разработчиков. На их суд вынесли свои творения как доселе неизвестные команды творцов, так и мэтры игрового искусства в лице Pyro Studios.

Korea Forgotten Conflict создавалась малоизвестной студией Plastic Reality Technologies, доселе отличившейся лишь парочкой паззлов про паровозики. Решив сделать "нечто новое", в Plastic Reality, недолго думая, замахнулись на культовую для каждого тактика серию — Commandos. Сказано — сделано.





ЗАБЫТЫЙ КОНФЛИКТ

Возможно, при выборе сеттинга разработчики подметили, что тема Второй Мировой уже у всех на зубах навязла, и решили двигаться вверх по временной линии и найти "еще одну войну". Искать долго не пришлось — 1953 год, Азиатский регион, конфликт между северной и южной Кореей. Тема идеальная для разработчиков, решивших максимально следовать канонам *Commandos*, и интересная для поклонников жанра и серии.

"SIMILAR IN STYLE TO THE 'COMMANDOS'"

(По стилю похоже на *Commandos*)

Эту цитату из пресс-релиза игры можно сделать ее девизом. Похоже, но не то! Почти дотягивает, но не совсем!

Как и в *Commandos*, мы будем, руководя группой профессионалов, проводить подрывную деятельность в тылу противника, вызволять пленных, брать пленных, проводить режиссу на вражеских складах и т.д. и т.п.

Как и в *Commandos*, состав группы стандартен, изменены лишь названия. Рейнджер B.J. Goodlover — это "братишка" Зеленого Берета из *Commandos*; кореец Като — тот же шпион; наличествуют, конечно же, снайпер, медик и эксперт по взрывчатке.

Как и в *Commandos*, индикатором смерти любого из команды во время миссии станет надпись — "Mission failed".

Как и в *Commandos*... Нет, не так — хуже! — проработаны персонажи. Поневоле вспомнишь харизматичных героев *Commandos*-клонов, искренне заскукаешь по Джону Куперу из *Desperados* и очаровательной Наташе.

Реплики героев *Korea* надоедают уже после пяти минут игры, а длиннющее "On the job in a New York minute" (B.J. Goodlover) провоцирует нас зашвырнуть диск с игрой подальше.

НЕРВНЫЕ КЛЕТКИ НЕ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ

А здешний интерфейс отнюдь не способствует их сохранению. Чтобы выполнить такую банальную операцию, как транспортировка трупа из точки "А" в точку "Б"



нужно нажать клавишу Ctrl, много раз кликнуть правую кнопку мыши и искать точку приложения силы к трупам. Вам очень повезет, если вы найдете ее с первого раза. Дальше — больше! Иногда поместить взрывчатку удается только после пятой или шестой загрузки сохраненной игры. Открытие тумбочек и шкафчиков также требует максимальной сосредоточенности. А злобная камера в самые важные моменты игры любит выдавать неожиданные ракурсы и демонстрировать нашему взору "чудеса света" в виде просвечивающихся насквозь гор.

О ТАКТИКЕ БЕДНОЙ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Из-за всех вышеперечисленных недостатков игра кажется тяжелой, хотя геймплей достаточно стандартный — устранить трех охранников, прорваться к объекту №1, устранить пять охранников, прорваться к объекту №5. Игра позволяет устроить тотальную "мясорубку" хотя при желании можно и медитировать, просчитывая маршруты охранников, отслеживая их поле зрения (которое почему-то очень узко).



Большинство миссий вызывают *deja vu*: вот это было там-то..., этот остров я уже где-то видел...

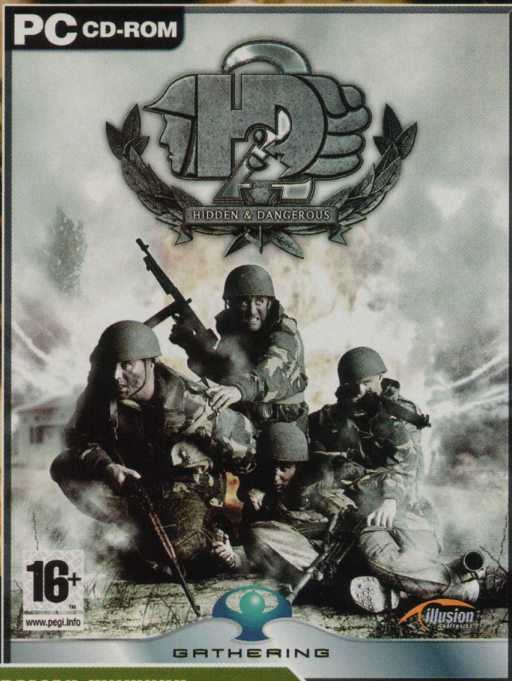
Если вы будете проходить миссии с минимальным количеством жертв — вам дадут медальку, которая, по идее, должна компенсировать спровоцированную игровым интерфейсом потерю нейронов.

Все бои происходят в режиме реального времени, но по нажатию пробела, мы попадаем в режим управляемой паузы, где каждому члену команды можно определить порядок действий. Нечто подобное уже было в *Desperados*, однако здесь эта идея значительно эволюционировала благодаря более тщательной проработке тактической части.

БЛЕСК И НИЩЕТА КЛОНА

Известно, что для тактических игр графика не является основополагающим компонентом, поэтому в подобных проектах и не ждешь интересных дизайнерских находок. Тем приятнее, что *Korea Forgiven Conflict* за визуальную реализацию можно даже похвалить. Радует хорошо прорисованная военная техника, близкая к реальному миру цветовая палитра, хорошее отображение погодных эффектов и неплохой дизайн уровней. Всякие мечты о море исчезают при взгляде на отвратительные водные пространства. Саундтрек звезд с неба не хватает, но духу игры соответствует.

Посоветовать эту игру можно лишь тем, кто по разным причинам не смог поиграть в *Commandos 3* или *Silent Storm*, тем, кто из принципа не пропускает мимо себя ни одной тактической стратегии.



РОМАН ШИШКИН

Жанр ▶ TACTICAL SHOOTER
 Разработчик ▶ ILLUSION SOFTWARES
 Издатель ▶ GATHERING OF DEVELOPERS

Требования: CPU 800MHz/ 128 MB RAM/ 32 MB VRAM/ 2400 MB Free

8,0

+

▶ Увлекательный и затягивающий геймплей
 ▶ Отличные сцены-вставки
 ▶ Работа актеров заслуживает "Оскара" за озвучивание

-

▶ Засилье багов
 ▶ Проблемы с искусственным интеллектом
 ▶ Неудобное управление

TACTICS

www.hidden-and-dangerous.com



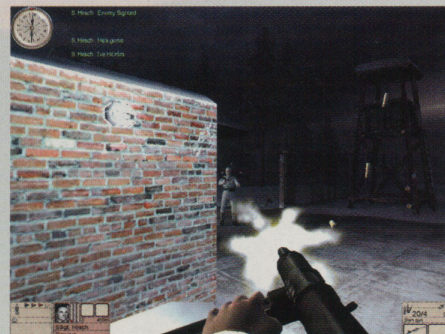
По голливудским фильмам и компьютерным играм мы уже давно уяснили, что во Второй мировой войне победили исключительно мужественные и отважные американцы. Правда, иногда им в этом, безусловно, положительном начинании помогли brave британские солдаты. В это время советский боец в условиях лютой снежной зимы глушил водку, играл медведю Мише на балалайке зажигательные мелодии и проникновенно рассказывал ему же о своей загадочной душе. Вот и сегодня к нам в руки попала игра Hidden & Dangerous 2, повествующая о тяжелых буднях британских парней из засекреченного ведомства SAS (Special Air Service).

В 1999 году чешская команда разработчиков Illusion Softworks выпустила отличный тактический шутер Hidden & Dangerous. Несмотря на огромное количество багов, неудобное управление и странный AI, игра получилась безумно увлекательной, и создатели торжественно обещали в скором времени выпустить вторую часть. Но ожидание затянулось, поскольку в светлые головы чешских иллюзионистов пришла не менее светлая мысль создать игру о 30-х годах, итальянцах в дорогих костюмах, перестрелках, автомобилях и нелегальных перевозках спиртного. В итоге получилась великолепная "Мафия" (Mafia), после выхода которой мы убедились в том, что Illusion Softworks обладает секретом производства хитовых игр и стали с еще большим нетерпением ждать продолжения Hidden & Dangerous. И вот, спустя четыре года после выхода первой части, нас порадовала появлением часть вторая. И мучительный парадокс заключался в том, что

создатели, копируя и улучшая положительные моменты предшественницы, принесли в сиквел все те баги и оплошности, которые так раздражали нас в оригинальной игре. Но точно так же, как и четыре года назад, на досадные ошибки почти перестаешь обращать внимание, полностью отдавшись увлекательнейшему игровому процессу. Однако что это я сразу итог подвожу? Давайте по порядку.

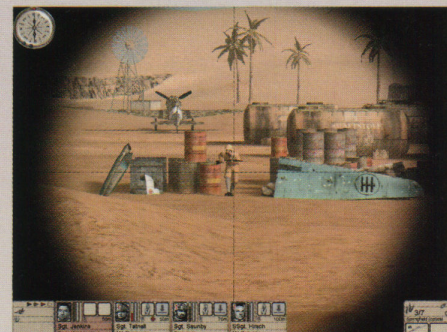
Перед запуском игры рекомендуется триста раз написать на бумажке фразу "Я спокоен". Это вырабатывает усидчивость и терпение, столь необходимые при прохождении Hidden & Dangerous 2. В управлении, например, задействована почти вся клавиатура, хотя половину управляющих кнопок можно было совместить. В итоге первые полчаса игры придется постоянно нажимать "Esc", заходить в меню настроек и смотреть, какой же клавишей выполнить нужное действие. Во время обучающей миссии добрые инструкторы ничего нам не

объясняют, полезная информация появляется только в меню Gameinfo. И если забыть про него, многое может ускользнуть от вашего внимания. Осваиваться в игре придется довольно долго. Но вот все тренировки пройдены, клавиши заучены, пальцы сами собой складываются в корявые конструкции, чтобы дать возможность охватить все кнопки управления, можно начинать экскурсию в стан немецких зольдатен.



В single доступны несколько режимов. Campaign предоставляет в полное распоряжение игрока команду бойцов (до четырех человек), одним из которых управляет мы, остальными — электронно-вычислительная машина, подгоняемая нашими командами. Lone Wolf — почти то же самое, что предыдущий режим, однако спасти мир от стремительного нашествия грозных нацистов придется уж совсем в одиночку. Carnage предназначен для массовиков-убийцев и ставит дополнительные цели, в число которых входит отстрел всех врагов на карте, а до тех пор в следующую миссию перейти никак нельзя. Указываем режим по вкусу, набираем себе команду, оружия побольше и поубойнее (если занятие это кажется нудным и неинтересным, со спокойной совестью можно оставить выбор в руках компьютера) и, выслушав брифинг, начинаем операцию. Сюжет не радует нас очередным рассказом о том, что "...фашисты усердно роют землю в поисках мега-крутого артефакта, а потом они его нашли, а демон, который плевать хотел на тайные замыслы фрицев, вырвался на свободу и устроил большой бада-бум, а расх-

Разве что очень редко, когда заданием будет очистить окрестности от немцев, есть вероятность притомиться, разыскивая последнего неприятеля, который может затаиться где-то под кустом и не подавать признаков жизни. Но это мелочи, о которых сразу же забываешь. Увлекательности заданиям добавляет еще то, что мы можем переключиться на любого члена отряда. В качестве снайпера, заняв высоту, отщелкали всех врагов, снующих по открытой местности. Переключаемся на шпиона — и вот уже темный силуэт бесшумно крадется по лабиринтам военной базы, с тихим хлопком всаживая пули в тела случайно встреченных нацистов. Щелчок клавиши — тело гранатометчика становится нашим приютом, и мы, торжествуя ухмыляясь, ловим танк в перекрестье прицела базуки. Управляя одним из солдат, остальным отдаем простые приказы — "следуйте за мной", "прекратить огонь", "найти укрытие" и т.п. Пригнувшись, наш отряд стремительно пробирается к цели. Один из напарников замечает немецкий патруль. Положение вражеских солдат тут же отображается на карте и компасе. Ступая медленно и



лебывать все эту чехарду, разумеется, придется нашему супергерою...". В Hidden & Dangerous 2 все предельно серьезно. Сюжета как такового вообще нет. В наличии лишь более двадцати заданий в различных уголках земного шарика — из Африки в Норвегию, из Нидерландов в Чехию, не задавая лишних вопросов. Думать будут там, наверное, мы же — простые исполнители, нам разве что иногда медаль дадут да в звании повысят. Отрадно, что миссии довольно разнообразны, а локации очень обширны. Час назад мы мчались на джипе через пустыню, отстреливаясь из станкового пулемета от пикирующих самолетов. Сейчас, нацепив акваланг и прихватив несколько магнитных мин, плывем в холодной темной воде к большому кораблю. Через некоторое время будем пробираться по разрушенным зданиям небольшого городка, выискивая в окнах силуэты снайперов. Заскучать не получится.

осторожно, поднимаемся на пригорок, занимаем удачную позицию для стрельбы. Адреналин поступает в кровь лошадиными дозами, геймплей затягивает как пылесос, чувства обостряются до предела. Вокруг ничего нет, во вселенной остается лишь перекрестье оптического прицела да макушка противника. Один выстрел — один труп. Следующий! Готов! Миссия успешно завершена. На очереди раздача медалей и прибавление к характеристикам точности стрельбы, скрытности, грузоподъемности и т.п. А далее следует ролик на движке, каждый из которых хочется пересматривать снова и снова. Работа сценаристов просто поражает. Возникает навязчивая мысль записать все происходящее на экране, смонтировать и на досуге наслаждаться хорошим кинофильмом.

А еще существует режим тактической карты. Игнорируя фокусы местной камеры и немного странное управление, мы, поставив

игру на паузу, объясняем бравым ребятам, в каком направлении им стоит бежать, указываем дальнейшие точки следования, задаем скорость передвижения. И, повинаясь распоряжениям, солдат нашей группы бежит к ближайшей елочке, стреляя по кустам, расположенным через дорогу, в которых затаился неприятель. Достигнув цели, он падает на землю и продолжает палить в ту же точку. Враг, сконцентрировавшись на интенсивном обстреле, не замечает бесшумную тень, которая медленно подкралась к нему сзади. Блеск стали ножа, занавес. Шедевр!

Похвалили. Теперь можно снова поругать. Искусственный интеллект, мягко говоря, непонятный. Довольно умные тактические ходы противника чередуются с проявлениями откровеннейшей тупости. Сидим в углу с винтовкой, никого не трогаем. Рядом открывается дверь и, пригнувшись, медленно входит нацист. Выстрел, пуля в черепе,



ждем дальше. Через пару секунд появляется второй, точно так же настороженный до предела, неприятель. Шлепнули. Проходит минута — и у порога лежит уже внушительная кучка трупов любопытных врагов. Удивительные создания, честное слово! А уж какие у AI познания в ориентировании на местности... Вместо того, чтобы пробежать десяток метров по прямой, наши напарники устремляются куда-то в чащу, бегают там некоторое время, с довольным лицом возвращаются. Ты что там делал? Молчит, партизан. Противники могут с дистанции в двести метров запросто попасть вам в ухо. Ну, допустим, разработчики — молодцы, хорошо их натренировали. Однако тот же самый нацист, выскочив к вам из-за угла на расстоянии метров эдак пяти, может остановиться, замереть, и уставиться на группу британских солдат. Стрелять он не собирается, бежать тоже. Стоит себе, размышляет о чем-то. Наши соратники очень часто перекрывают друг другу линию огня, а отойти не желают, зато кричат во все горло, что стрелять теперь не могут. Приходится переключаться на кого-то из потерпевших и отодвигаться на пару метров вбок. Также ужасно раздражает склонность наших боевых товарищей застревать в препятствиях, нежелание убежать от установленной бомбы, которая должна взорваться через пять секунд, способность сосредоточенно стрелять туда, где противника уже нет, игнорирование врага, стоящего в трех метрах и поливающего бедолагу свинцом. Много чудных трюков демонстрирует AI.



Hidden & Dangerous 2 базируется на движке LS3D, который мы помним еще по игре Mafia. Оттуда же все преимущества и недостатки. Движок уже старенький, так что никаких буржуйских штук не ждите. Деревья, кусты и тому подобная флора — спрайтовые, текстуры размытые, взаимодействия с окружающим миром нет. Но, в общем и целом, все выглядит чистенько и аккуратненько. Модели довольно приятные, грубые армейские сапоги оставляют отпечатки в снегу и на песке, разноцветные листья медленно опадают с деревьев. Но и тут существует загвоздка. Если на открытых пространствах движок, не претендуя на награды и медали, честно трудится, то в помещениях старичок начинает чахнуть и пугаться. И вот уже британские солдаты никак не могут пролезть в дверь, застревая в проемах, иногда исчезают текстуры, странно ведет себя камера. Пули умеют пролетать сквозь тонкие деревянные перекрытия, но иногда враги с чистой душой и спокойной совестью простреливают даже каменные стены. Движок LS3D также дает возможность игроку почувствовать себя счастливым водителем различных видов автотранспорта — джипов, грузовиков, мотоциклов... Однако, если в Mafia эта особенность движка была востребована и использовалась постоянно, то в Hidden & Dangerous 2 она выглядит скорее как милое, но ненужное дополнение к основному блюду. Крутить баранку придется очень редко и, к сожалению, недолго.



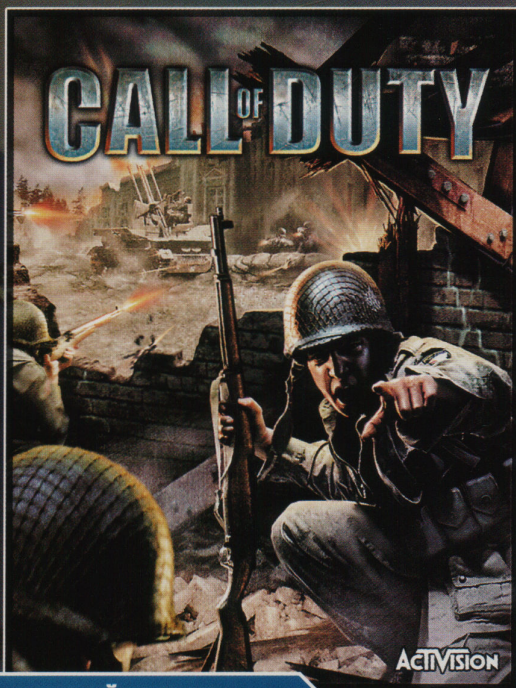
Звуковой ряд игры выполнен на "отлично". Пафосная контекстно-зависимая музыка вселяет оптимизм и веру в победу. Игра дышит жизнью — поют птицы, слышен треск падающего дерева, живописно журчит ручей, бегущий неподалеку. Звуки выстрелов поражают сочностью и разнообразием. Актеры, подарившие свои голоса персонажам игры, демонстрируют высший пилотаж озвучивания.

Кроме одиночного режима, в Hidden & Dangerous 2 доступен также multiplayer. Здесь предоставлена возможность выбрать один из трех видов сражения: Deathmatch; Occupation — что-то вроде режима capture the flag; HD2 Objectives, где вам придется защищать честь мундира, выполняя различные задания. Но, как и однопользовательский режим, эта часть игры заполнена багами, которые превращают ее в сплошное мучение.

Ну как, все уже в ужасе разбежались? Остались только самые стойкие? Ну и правильно, что остались. Ведь сейчас прозвучит вердикт.

Игра очень хороша. Очень-очень... На множество досадных недоработок очень скоро перестаешь обращать внимание, выпадения на рабочий стол закаляют нервную систему, в графике замечаешь только положительные моменты, а с неординарным AI мало-помалу уживаешься. Вот тогда-то и начинаешь получать абсолютное удовольствие от этой увлекательнейшей игры. Ведь, в конце концов, баги приходят и уходят (патчи помогают), а великолепный геймплей остается. Хенде хох! Гитлер капут...





ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▶ FIRST PERSON SHOOTER

Разработчик ▶ INFINITY WARD

Издатель ▶ ACTIVISION

Издатель в России ▶ 1С

8,5

+

- ▶ Непередаваемая атмосфера игры
- ▶ Захватывающий игровой процесс
- ▶ Приятная графика

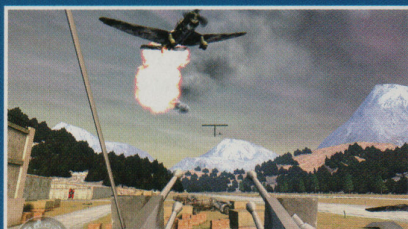
-

- ▶ Излишняя заскриптованность
- ▶ Неинтерактивное окружение

Требования: CPU 1.2 GHz/ 256Mb RAM/ GeForce3 64Mb

FPS

www.callofduty.com



Вторая Мировая за последние несколько лет стала излюбленным материалом для киносценаристов и разработчиков компьютерных игр. Они вновь и вновь предлагают нам вернуться в то ужасное время, когда жизнь вокруг, казалось, замерла в агонии. Война, унесшая жизни миллионов людей и оставившая неизгладимый след в сердцах миллиардов, приносит кино- и игровым компаниям большие прибыли. С другой стороны, они продолжают напоминать человечеству о его, наверное, самой большой ошибке, дабы оно никогда больше ее не повторило.

Однако до сих пор никому из разработчиков не удалось создать игру настолько атмосферную, как новая работа ребят из Infinity Ward — Call of Duty. Все они некогда работали в студии 2015, которая

в свое время выпустила знаменитую Medal of Honor Allied Assault. Поэтому не ждите от Call of Duty каких-либо новшеств. Но одно можно утверждать наверняка — игра заставит вас полностью окунуться в реалии бое-

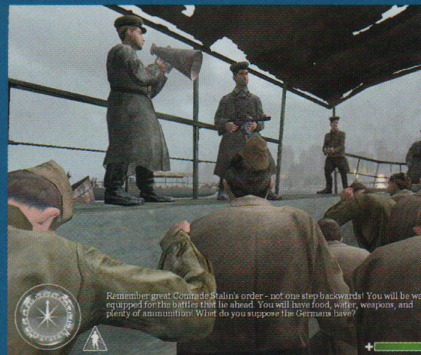
вых действий и вместе с союзными войсками проложить путь к победе. Прочувствовать все, что довелось пережить тем солдатам, которые сражались и отдали жизнь ради нашего с вами будущего. Сразу стоит предуп-





редить: Call of Duty — игра на один вечер. Но после этого вечера вам еще долго будут сниться сны... И вы будете бежать с гранатой на ДОТ под огнем вражеских пулеметов, а под ударами тяжелой артиллерии во время каждого взрыва будут гибнуть ваши товарищи. Вам приснится ночное небо, заполненное, словно тысячами лун, куполами парашютов, разрезаемое трассерами зениток. Все, начиная от взрыва гранаты до горящего в небе самолета, сделано настолько реалистично, что порой напоминает вырезки из кинохроники. А игровой процесс настолько захватывающий и динамичный, что скорее напоминает сцены из лучших художественных фильмов про Вторую Мировую.

ПРИКАЗ N 227 "НИ ШАГУ НАЗАД!"



В 1942-м Верховный Главнокомандующий армии СССР Иосиф Сталин издал знаменитый приказ за номером 227. Который, под угрозой расстрела запрещал любое отступление, а в Красной Армии вводились штрафные и заградительные батальоны до 200 человек в каждом. Цель их создания — пресечение любой попытки бежать с поля боя или отступить. Всех "предателей" расстреливали на месте. По некоторым данным, заградительными и штрафными батальонами во время войны было убито до полутора миллиона человек.

Техническое исполнение спецэффектов, как визуальных, так и звуковых, просто великолепно. И это несмотря на то, что игра использует престарелый движок Quake 3. Однако он был существенно доработан и переработан, так что графика в Call of Duty выглядит отлично, хотя местами она, стоит признать, немного бедновата. Разработчики очень лихо обошли недостаток движка, который не позволял создавать открытые пространства. Они в игре присутствуют, но



являются всего лишь иллюзией, все теми же коридорами, где роль стен играют расположенные за соответствующими табличками минные поля. Анимация персонажей неплоха, только разработчики, наверно, поленились и не уделили ей достаточно времени, и поэтому смотрится она как-то неестественно. Физика в игре отсутствует напрочь, однако особых неудобств это не доставляет. Тем не менее, немного огорчает то, что окружающий вас мир абсолютно неинтерактивен. Вы можете наблюдать за тем, как союзные танки разрушают стены зданий, но вам не удастся разбить даже простую вазу. Еще пример, артиллерийские орудия можно уничтожить только взрывчаткой, так как гранатомет не оставит на них и царапины. Однако эти пережитки, доставшиеся в наследство все от того же движка, не смогут испортить впечатления о Call of Duty. За захватывающим, эффектным геймплеем вы просто не обратите на них внимания.

Игра разбита на двадцать четыре миссии, на протяжении которых вы будете воевать на стороне Америки, Англии и, конечно же, Советского Союза. Обыгрываемые события, в большинстве своем, совпадают с ис-





торическими, но встречаются и некоторые расхождения. Так, например, британские командос никогда не бывали на борту линкора "Тирпица", уничтоженного эскадрилей бомбардировщиков KBBC "Ланкастер" в 1944 году. Действие начинается с парашютно-десантной высадки американцев во Франции, и заканчивается поднятием советского флага над Рейхстагом. Русская часть кампании, пожалуй, самая интересная и захватывающая. Стоит упомянуть лишь про миссию, цель которой — освобождение Сталинграда. Здесь сценаристы не забыли ни про "Указ 227", более известный под названием "Ни шагу назад!", ни про плачевную ситуацию с оружием и боеприпасами в Красной Армии. Тогда многим солдатам пришлось с пустыми руками бросаться на вражеские пулеметы. Очевидно, что на создание этой миссии разработчиков вдохновил фильм "Враг у ворот" (Enemy at the Gates), что четко прослеживается в ее начале.

Но не историческая достоверность, а скорее, ее отсутствие, является главным достоинством Call of Duty. Самое важное здесь — игровой процесс. Он хоть и более аркадный, чем в Medal of Honor, но гораздо более увлекательный. Миссии короткие, но очень напряженные, что не дает игроку ни малейшего шанса оторваться от монитора. В игре присутствуют практически все виды оружия, состоявшего в те времена на вооружении четырех армий. Вам дана возможность подбирать оружие противника, но нести при себе сможете лишь по одному каждого типа —



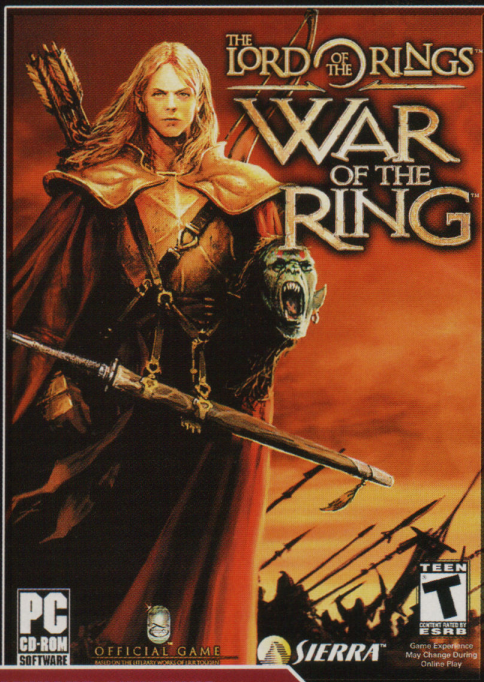
винтовку, автомат и пистолет. На уровнях всегда достаточно аптечек и боеприпасов — фактор, позволяющий не отвлекаться от общего игрового процесса на такие досадные мелочи, как простреленное плечо, застрявший в ноге осколок или пустой магазин.

Нельзя не признать, что в Call of Duty полно скриптов. Но не спешите кривиться, так как абсолютное большинство из них лишь добавляют игре привлекательности. В отличие от других подобных проектов, скрипты здесь призваны не ограничить свободу игрока, а заставить его полностью погрузиться в атмосферу игры. Сделать это без помощи заранее распланированных сцен было бы просто невозможно. Значительную часть антуража составляет звуковое оформление. Музыкальные темы, варьирующиеся в зависимости от ситуации, навеивают патристическое настроение. А если вы являетесь счастливым обладателем хорошей звуковой карты и акустики, то непременно будете поражены великолепным качеством звуковых эффектов.

Искусственный интеллект противников на верняка привлечет ваше внимание. Более того, он вас несомненно порадует. Они прячутся за стенами, грамотно ведут огонь и занимают стратегические позиции. На самом высоком уровне сложности, враг просто не даст вам высунуться из укрытия. А вот у ваших сослуживцев инстинкт самосохранения, как и боевые навыки, развиты очень слабо. Они все время пытаются загнать вас в ловушку, тем самым норовя попасть под "дружеский огонь", а без вашей помощи не смогут справиться даже с немногочисленными противниками. Поэтому героем этой войны все равно будете вы.

Итак, Call of Duty поистине самая динамичная игра из всех в своем тематическом жанре, даже несмотря на некоторую аркадность. Удобное и простое управление, приятная графика, отличное звуковое оформление, непередаваемая атмосфера и бешеный ритм игры позволяют наградить Call of Duty заслуженной медалью "За отвагу".





МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▶ REAL-TIME STRATEGY
 Разработчик ▶ LIQUID ENTERTAINMENT
 Издатель ▶ VIVENDI UNIVERSAL / SIERRA

Требования: CPU 800MHz/ 256Mb RAM/ 32Mb Video/ 2Gb Free/ DX 9.0

7,0

- ▶ Качественное графическое исполнение
- ▶ Внимание разработчиков к деталям
- ▶ Интересная кампания
- ▶ Излишняя фривольность в обращении с литературным первоисточником
- ▶ Чрезмерная заскриптованность

RTS

www.warofthering.com



— А ты читал "Властелина колец"?

— Да, обе серии.

(Из подслушанного)

Стратегия в реальном времени от разработчиков, приложившей руку к отличной Battle Realms, созданная по мотивам самой известной фэнтези-трилогии прошлого века — это ли не повод для радости? Мало того, если Electronic Arts имеет права на воссоздание в игровом пространстве лишь экранизации "Властелина колец", то для Liquid Entertainment и Vivendi Universal просторы для творчества открывает именно книга небезызвестного британского профессора.

Первое, что бросается в глаза после запуска The Lord of the Rings: War of the Ring — это стойкое ощущение deja-vu. Игрока встречают несколько мультяшные персо-

Положа руку на сердце, вспомните, многие ли из наиболее известных творений заокеанского кинематографа обошлись без сопутствующих товаров? Плакаты, саундтреки, куклы персонажей, модели техники — целые мешки подобных радостей ждут благодарного потребителя. Но вся эта статичная масса не идет ни в какое сравнение с возможностью лично принять участие в происходящем. Полируйте мышь, Тьма приходит в Средиземье.

нажи, с гипертрофированно большим оружием и до боли знакомый интерфейс. Жаль только, что не удалось повторить бесподобную пластику в стиле театра Кабуки и танца с саблями а-ля Battle Realms; а вот интерфейс можно было и не заимствовать у Blizzard — оригинальное управление прошлой RTS от Liquid Entertainment было не менее удобным. Да, графическое исполнение более чем достойно, а множество маленьких обитателей окружающего мира привносят в происходящее толику атмосферности. Однако не графикой единой жива игра, и вот тут необходимо провести изогнутую линию, разделяющую получившийся продукт на две практически равные половинки.

Нет, это не мир Средиземья, это даже не Рио-де-Жанейро. Где вы, гордые всадники Рохана, уходящие в туман утреннего дозора, где вы, дети Дарина, до последнего взмаха молота отстаивающие каждую пядь родных гор, где вы, бесшумные стрелки старших детей Эру, растворяющиеся в редком подлеске? Нелепо подпрыгивающие

кузнечиками гномы и откормившийся в лесной глуши эльфийский народ, активно принимающие участие в боевых действиях безоружиями, — претензий к трактовке светлых сил не счесть. Что за смешные обезьянки подпрыгивают, потрясая копьями, почему волчьи всадники, размахивающие одновременно дубиной и ятаганом, вызывают у противника не ужас, а широкую улыбку, что делает на поле брани Саруман? С приспешниками Белой Руки все немного проще, поскольку литературный источник здесь ос-





твояет большой простор для творчества в комплекте с меньшими возможностями что-либо испортить.

Что за ехидное "ответим энтом по Балрогу"? Да, разработчики и художники денно и ночью клялись, что игра получится совершенно уникальной, а творение Толкиена они поголовно любят и чрезвычайно трепетно к оному относятся. Но разве это хоть как-то может изменить полученный результат?

Отдельного внимания заслуживает покачивающийся в сторону сил добра игровой баланс — встреча на узкой тропинке двух равных по классу существ, с противоположных сторон баррикады практически не оставит шансов на выживание именно созданию тьмы. Определенная логика в происходящем все же есть, поскольку это вынуждает игрока создавать больших размеров армию, что, в свою очередь, позитивно сказывается на визуальной стороне происходящего, однако темные силы явно должны были в большинстве своем оказаться сильнее.

Кулак с отставленным большим пальцем неторопливо опускается вниз.

*Как кусочек стекла —
Голубое море у Линдона.
Облака добела
Отстирались летними ливнями.
Отправленье трубит
Рог старинный с фигуркой орлиною.
Легкий ветер дробит
Отражений чистые линии.*

(Э.Транк)



А вот рассмотрение The Lord of the Rings: War of the Ring в качестве самостоятельной игры, не слишком привязанной к изначальной истории, дает немало позитивных эмоций. Графическое исполнение действительно на высоте, чего только стоят метаморфозы погоды, не говоря уже об отображении травы или воды, которым может позавидовать не один шутер. Игра достаточно сложна, чтобы не скатиться до банального "rush'em all!", а имеющиеся существа достаточно разнообразны и требуют немало времени на изучение своих сильных и слабых сторон. Кампании более чем интересны, предлагая нам исключительное многообразие процесса, — от шныряния по чащобам в поисках лучшего рыбака Средиземья, ноющего об утерянной прелесть, до выматывающего боя в Хельмовом ущелье, когда от игрока требуется более получаса отбивать непрекращающиеся атаки, располагая лишь крохотной армией. Система "очков судьбы", ранее уже использованная в Battle Realms



под видом инь-янь ресурса и повторенная недавно в Age of Mythology: The Titans, предоставляет изрядный простор для тактики, позволяя призвать в помощь игроку дополнительные силы.

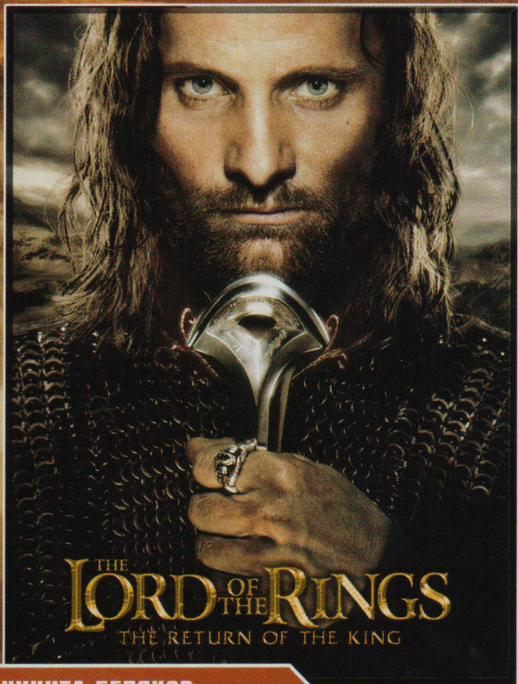
Есть уверенность, что достаточно агрессивный настрой боя, постоянно подталкивающий к молниеносным атакам, быстрому изменению дислокации, и практически полное отсутствие защитных сооружений (например, постройка стен в игре не предусмотрена) может прийти по душе многим любителям RTS, особенно во время многопользовательских сражений.

Кулак с отставленным большим пальцем неторопливо поднимается вверх, даруя жизнь.

*Эй-хэй, бей эльфийских палачей,
Эй-хэй, да за жену, да за детей,
Эй-хэй, да за загубленных друзей,
Эй-хэй, бей эльфийских палачееей...
(орочья народная)*

Что ж, оставаясь верным восточным традициям, новый проект от Liquid Entertainment сплетает в себе практически равное количество плохого и хорошего. Заскриптованная, вторичная и активно отклоняющаяся от оригинала игра по любимейшему многим литературному произведению с одной стороны. И красочная, агрессивная RTS с интересными сюжетными ходами, достаточно сложным геймплеем и множеством вариантов мультиплеера, — с другой. Выбор за будущими игроками.





НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▶ ACTION
 Разработчик ▶ ELECTRONIC ARTS
 Издатель ▶ EA GAMES

Требования: 1,5 GHz/256 RAM/video card 64+ MB/DirectX 8.1

9,0

- ▶ Интереснейший сюжет
- ▶ Бесподобная графика и звук
- ▶ Проработанный AI противников
- ▶ Неудобная камера

ACTION

www.eagames.com



Три Кольца — премудрым эльфам — для добра их гордого,
 Семь Колец — пещерным гномам — для труда их горного,
 Девять — людям Средиземья — для служения черного
 И бесстрашия в сраженьях смертоносно твердого,
 А одно — Всесильное — Властелину Мордора,
 Чтоб разьединить их всех и лишит их воли
 И объединит навек в их земной юдоли
 Под владычеством всесильным Властелина Мордора.

Вряд ли сегодня найдется человек, который никогда в жизни не слышал о великом произведении одного из основоположников жанра фэнтези Джона Рональда Руэзла Толкиена "Властелин Колец" (The Lord of The Rings). Книга книг, почти Библия для сотен тысяч человек превратилась в один из самых раскрученных брендов во многом благодаря режиссеру Питеру Джексону (Peter Jackson), взявшемуся за экранизацию этой грандиозной саги о борьбе добра и зла. Огромный бюджет трёх фильмов, каж-



дый из которых является экранизацией одной из частей книги, талантливые сценаристы и постановщики, великолепно подобранные актёры, и, конечно же, интереснейший сюжет сделали своё дело. "Властелин колец" — у всех на устах, книги после почти





И вот перед нами игра по мотивам третьего, ещё не вышедшего на экраны фильма "Властелин Колец: Возвращение Короля" ("The Lord of the Rings: The Return of the King"). Она переносит нас во времена тяжелых испытаний, выпавших на долю свободных народов Средиземья. Хельмова Падь выстояла благодаря своевременному появлению на поле боя Гэндальфа Белого и роханской конницы. Изенгард пал сокрушенный древней силой таинственного леса Фангорн — Энтами. Войско Белой Длани было полностью уничтожено, и хотя сам Саурман выжил, его власть над душами слабит с каждой минутой, а бывшая мощь померкла перед лицом возродившегося Гэндальфа. Фродо и Сэм в сопровождении Горлума направляются в Мордор, дабы навеки избавиться Средиземье от присутствия Саурона. В это время из Мордора выступает многочисленная армия Тёмного Властелина и последний союз эльфов и людей готовится к решающей битве, которой предначертано

положить конец войне. Время, когда самый слабый взвалит на себя бремя непосильное и для величайших воителей Средиземья, когда деяния немногих навсегда изменят судьбы народов, а саги сложат не о подвигах полководцев, но о тайном походе девяти хранителей кольца, настало.

Итак, нам предстоит побывать в роли одного из братства кольца. Поскольку игра создана по мотивам фильма, нелинейности от неё ждать не приходится. Да и о какой разветвленности сюжета можно говорить, если The Lord of the Rings: The Return of the King имеет чёткий первоисточник. Тем не менее, разработчики предоставили нам возможность выбирать как очерёдность прохождения эпизодов в пределах одного временного промежутка, так и персонажа из фильма, который задействован в этом эпизоде. Например, во время осады Изенгарда, мы играем за Гэндальфа, а следуя Пути Мертвых можем выбрать Арагорна, Леголаса или Гимли.

Помимо эпизодов, игра делится на три сюжетные ветки (как мы помним, хранители большую часть третьей книги провели по отдельности, воссоединившись только в конце) — Путь Волшебника (The Path of the Wizard), Путь Короля (The Path of the King) и Путь Хоббитов (The Path of the Hobbits). Временные рамки, о которых говорилось чуть выше, не позволяют, например, приступить к осаде Минас Моргула, пока Сэм и Фродо не выберутся из логова Шелоб, что превращает игру в подобие книги.

Каждый хранитель имеет свой стиль ведения боя, а также набор доступных только ему навыков. Гэндальф, скажем, умеет создавать вокруг себя Щит Мага, а хоббиты искусно прячутся под Лориенским плащом, что позволяет им на некоторое время стать невидимыми для противников. Оружие персонажей перекочевало в игру из фильма: Гимли, как и полагается, сражается огромной секирой и метательными топорами, а Леголас вооружен двумя наэрами (корот-





кие мечи) и луком. Каждый герой владеет несколькими видами рукопашных приемов (толчок, быстрые, но слабые и сильные, но медленные атаки), может парировать удары противника и проводить контратаки, а также добывать лежащих на земле врагов. Кроме того, в игре присутствует целый ряд как уникальных для каждого хранителя, так и доступных всем персонажам combo. Например, удар отравленным клинком может провести только Сэм, а final judgment с легкостью исполнит любой персонаж. В игре также присутствует RPG элемент. Опыт, естественно, начисляется за убитых вами врагов, и зависит от силы, скорости и количества нанесенных ударов. Между эпизода-

ми вы можете потратить очки на приобретение новых combo, доступных на этом уровне как для конкретного персонажа, так и для всех хранителей. Максимальный уровень ваших героев — десятый, ясно, что с каждым новым уровнем в вашем распоряжении оказываются более мощные и, соответственно, сложные комбинации ударов, что позволит вам в конце игры превратиться в настоящую машину убийств.

Бой наряду с сюжетом и отличной графикой, безусловно, является коньком игры. Потрясающая кинематографичность, которой добились разработчики, ошеломляет и заставляет напрочь забыть о том, что ты играешь. Движения персонажей повторя-

ют движения Виго Мортенсена, Орlando Блума, Шона Остина и других. Жесты, походка, удары — всё это было бережно перенесено создателями из фильма в игру. Битвы выглядят просто фантастически. При первых столкновениях с врагами у меня лично возникло сильнейшее желание встать и аплодировать. Конечно, со временем эйфория пройдет и уступит место холодному расчёту, тем не менее, приятное волнение перед боем не покинет вас до самого конца игры, и, уж поверьте мне, вы будете ещё долго вспоминать самые красивые сцены сражений.

AI противников проработан с должной тщательностью. Лучники не будут дожи-





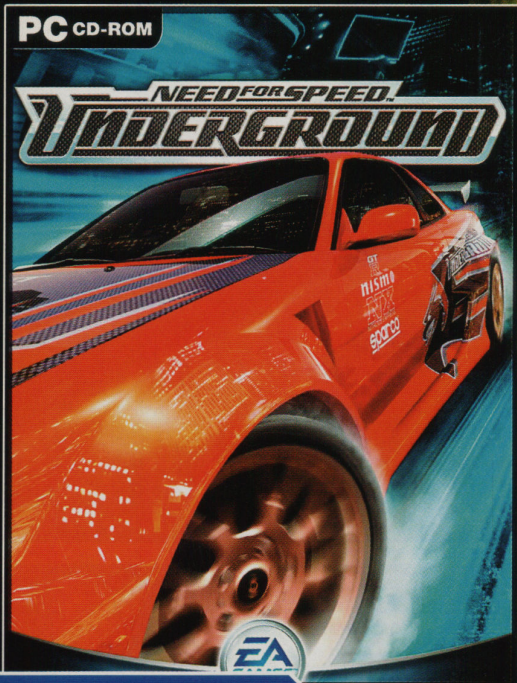
даться, пока вы подберётесь к ним на расстояние удара, а вместо этого попытаются скрыться за спинами пеших воинов, которые, в свою очередь, немедленно построятся в боевой порядок, прикрывшись щитами и выставив тяжелые пики. Такую преграду с наскока не пробьёшь, хотя постепенно вы научитесь с помощью определённых комбо разрывать строй врагов, и стальная черепаха более не будет для вас препятствием.

Отдельное слово благодарности хочется сказать разработчикам за графику и звук. И то, и другое в игре выше всяких похвал. Реалистичность, которой добились создатели, принесла в жертву эффект, так называемой, "плавающей камеры" (здесь камера зафиксирована в разных точках на уровне), вызывает шквал позитивных эмоций. Модели персонажей, врагов, декорации уровней — всё сделано именно так, как должно быть — атмосферность соблюдена, а мелкие детали, вроде узорчатой вышивки на робе Гэндальфа, заставляют поверить в то, что вы просто смотрите последний фильм трилогии. О звуке достаточно сказать, что все темы взяты из киноэпопеи, получившей премию Американской Академии Киноискусств за лучший саундтрек, а персонажи озвучены актёрами из фильма.

Впечатления от игры превысили все ожидания. Своим появлением "Властелин Колец: Возвращение Короля" ещё раз доказал всему миру, что, вопреки популярной нынче тенденции, штамповки слабых игр под сильным брендом, создание качественного и интересного продукта на базе раскрученной вселенной не только возможно, но и выгодно. И дело тут в том, что игра кроме всего прочего, даёт возможность насладиться качественными вставками из всех трёх частей фильма, что, в свою очередь, само по себе заставит не одного игрока, встать в очередь за билетами на премьеру.

Игра — безусловный хит. Приятно, что поток 15-центового ширпотреба ещё не полностью оккупировал рынок, а разработчики продолжают брать игрока качеством, а не количеством.





ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр ▶ ARCADE RACING
 Разработчик ▶ BLACK BOX GAMES
 Издатель ▶ EA GAMES

Требования: CPU 1.7 GHz / 256 RAM / GeForce 4 Ti or Radeon 8500 64MB / 1.3 GB HDD

RACING

8,0

▶ Красивая графика ▶ Отличная гоночная атмосфера ▶ Большие возможности в оформлении внешности машин

▶ Тюнинг двигателей автомобилей не более чем условность ▶ Нет повтора заездов ▶ Отсутствие модели повреждений

www.needforspeed.com


Признаюсь, для меня слова "Need for Speed" звучат как музыка. Сразу вспоминается далекий 1995 год, когда обычный двухскоростной CD-ROM был еще довольно дорогой и экзотической вещью, а обладатели этого модного устройства, становились объектами всеобщей зависти. Именно в то время появилась первая часть знаменитой Need for Speed. Игра оказалась настолько хороша, что даже спустя два года разработчикам не удалось превзойти себя. Вторая NFS во многих аспектах была явно слабее оригинала, что привело к сравнительно низким продажам и множеству негативных откликов. Однако мириться с таким положением дел разработчики явно не собирались, поэтому к созданию третьей части было приложено мак-

симум усилий, в результате чего появился новый шедевр, достойный имени прародителя. Впрочем, дабы не утомить читателя, описывать дальнейшую судьбу сериала не стану, замечу лишь один интересный факт. Каждая четная часть игры (вторая, четвертая, шестая) получались заметно хуже, чем нечетная (первая, третья, пятая). Вот такая магия чисел. А теперь вернемся к теме нашего обзора.

Встречайте, Need for Speed: Underground. Порядкового номера в названии нет, но все прекрасно знают, что это — неофициальная седьмая часть (мертворожденная Motor City Online не в счет). Глядя на новинку в мире NFS и ее предшественницу, невольно вспоминаешь преподавателя философии, который утверждал, что история развивается по

спирали. В данном случае ситуация практически аналогична той, что сложилась со второй и третьей частью. Шестая NFS (официальное название Hot Pursuit 2) навлекла на себя столько же нареканий, сколько в свое время Need for Speed 2. И EA в очередной раз пришлось реабилитироваться, поэтому Underground появилась всего лишь год спустя после NFS:HP2 и создавалась в очевидной спешке.

Писать о том, что новая NFS — одна из самых ожидаемых игр этого года, думаю, смысла нет. Потому что подобные проекты всегда находятся в центре внимания, и малейшая просочившаяся информация всегда пристально изучается игровой общественностью. И вот трепетный момент — игра здесь и она установлена на редакционном

PC. После этой фразы у многих игровых журналистов принято говорить о страшном разочаровании постигшем всех нас, о неумении разработчиков выполнять задуманное, а также разглагольствовать на тему, как нас в очередной раз жестоко обманули. Не стану кривить душой, меня тоже так и подмывало сказать что-нибудь в подобном духе, но я сдержался. Тем более что подобные высказывания в отношении новой NFS не совсем уместны.

Если меня попросят подобрать одно единственное определение для последнего творения Black Box Games, боюсь что ничего не смогу ответить. Дело в том, что игра вызывает очень противоречивые чувства, прямо как наблюдение теши за рулем вашей свежкупленной машины, падающей в обрыв. NFS:Underground должна была стать самым грандиозным событием серии, своеобразным апогеем и, нужно заметить, к этому все и шло. Однако практически на самом финише у разработчиков, по-видимому, закончился бензин.

Судите сами, потенциала, заложенного в NFS: Underground, хватит на создание отдельной серии, посвященной исключительно уличным гонкам. Но беда в том, что весь этот резерв практически недоступен — темп, в котором разрабатывался проект, дал о себе знать. Наверное, поэтому данный обзор будет повествовать не только о том, какой игра получилась в результате, но и о том, какой она могла стать.

Need for Speed: Underground — первое творение EA посвященное невероятно популярной в наше время теме street racing. Игроку предлагают купить обычное серийное авто (Honda Civic, VW Golf, и т.д.), после чего необходимо, как говорится, выбиться "из грязи — в князи". А проделать это можно путем побед в многочисленных за-



ездах (111 соревнований, если быть точным) и использования огромных возможностей в плане тюнинга. Оговорюсь сразу, самой увлекательной и интересной частью должна была стать не столько сама игра, сколько возможность создания машины своей мечты. Процесс аккуратного улучшения (ну прямо RPG какое-то) обычного серийного автомобиля до состояния дорожного монстра — вот то, ради чего многие (и я в их числе) ждали эту игру. Удалось ли реализовать это должным образом? И да, и нет. Но обо всем по порядку.

Весь тюнинг автомобиля делится на два типа: визуальный и технический.

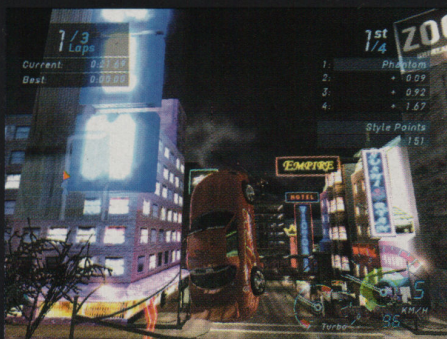
Первый — это бампера, спойлеры, воздухозаборники, диски, фары, неоновая подсветка днища, тонировка стекол, куча наклеек и многое другое. Все эти улучшения носят исключительно декоративный характер и совершенно не влияют на поведение машины на трассе. Здесь особых претензий нет. Все реализовано так, как нам обещали. Используя возможности визуального тюнинга, можно, полагаясь на свои вкусы и предпочтения, создать действительно индивидуальную машину. Одних наклеек и цветовых схем в игре больше сотни, а учитывая факт, что различные стили оформления можно



еще и комбинировать, то мы получим почти бескрайнее поле для творчества.

А теперь перейдем ко второй части. К технической. И тут меня ждало самое жестокое разочарование. Да, разработчики обещали нам, а мы, в свою очередь вам, что настройки двигателя не будут заключаться в (цитируя себя) "банальном Upgrade your car to next level". Дорогие читатели, прошу прощения. Ваш покорный слуга тоже стал жертвой обмана. Как это не прискорбно осознавать, но BCE, что касается технической части, в NFS:U реализовано именно таким примитивным способом. Вам лично не дадут настроить или установить ровным счетом НИЧЕГО. Рассказываю, как это выглядит. Существует 9 основных узлов: Engine/Exhaust Package, Drivetrain Packages, Tires, E.C.U.&Fuel System, Turbo Package, Brake Kits, Weight Reductions Kits, Suspension Package, Nitrous Oxide, которые разделены на три уровня. Начальный, любительский и профессиональный. Естественно, сначала все это закрыто, но по мере прохождения игры вас будут награждать и замки с upgrade-ов снимут. Таким образом получается, что модернизация заключается лишь в покупке пакетов разных уровней. Детали и технические настройки автомобиля отсутствуют как таковые. Купите пакет второго уровня — машина поедет быстрее. Купите третьего — еще быстрее. Вот и весь тюнинг. Точнее его видимость при практически полном отсутствии. А громкие имена автомобильных ателье, не более чем бутафория.

С заметно снизившимся настроением я продолжил, но уже более скептически, изучать игру. И новые сюрпризы не заставили себя ждать. В NFS:U полностью отсутствуют повторы заездов. Их просто нет. Почему разработчики проигнорировали столь рас-





роstrанный в наше время атрибут любой уважающей себя гонки — тайна, которую я разгадать, к сожалению, не в состоянии. Особенно, нелогично выглядит отсутствие повторов, на фоне игрового процесса, демонстративно направленного на созерцание окружающей обстановки.

Дочитав до этого момента, вы, наверняка, удивленно спросите: "Ну а за что тогда восемь баллов?". Если быть предельно кратким, то за все остальное. Едва попадаешь на трассу, как испорченное настроение практически полностью улетучивается. Underground превосходно воздействует на зрительные рецепторы, причем делает это практически идеально. Поначалу, кроме красот освещения, четкости текстур и отличной детализации машин не видно ничего.

ЧТО ТАКОЕ DRAG RACING?

В последнее время всё большую популярность приобретает зрелищное соревнование под названием Drag Racing. Проявление повышенного интереса к этим экзотическому развлечению вполне понятно, так как правила игры доступны любому. С виду всё просто — стартуют одновременно два (в подпольных гонках до четырех) автомобилей, кто первый пересёк финишную черту, тот и выиграл заезд.

Несмотря на относительно молодой возраст этого вида спорта (не более двух десятков лет, хотя основы его были заложены намного раньше), во всем мире уже сложилось значительное число ассоциаций, проводящих соревнования на профессиональном уровне. Далеко не каждому дается искусство управлять таким аппаратом. Быстро и вовремя щёлкать скоростями — высокое искусство, когда счёт идёт на сотые доли секунды, а ручка газа управляет не одной сотней сил. Только профессионал, не допустивший ни одной ошибки, придёт первым, так как времени на исправление оплошностей в этом виде спорта нет. Зрелищность достигается за счет того, что при таких мощностях гром, рёв, пламя, дым — вполне нормальные явления, а скорости на финише порой переваливают за отметку 400 км/ч.



Несколько погодя сознание начинает медленно возвращаться, и тогда становится понятно, что перед вами некий трек на котором, в общем-то, нужно ездить. Дизайнеры догадались, чего не хватало народу, обладающему неслабым железом под названием GeForce и Radeon. А не хватало им света, причем, чем больше — тем лучше. Поэтому в игре нашлось применение туче фонарей, лампочек, прожекторов, свечек и т.п. Все это светится, горит, пылает, мерцает на полную мощность и создает "неповторимое впечатление от игрового процесса". И ведь действительно создает. Признаюсь честно, такого грамотного использования Motion Blur и Light trails, в гонке мне еще видеть не доводилось. Именно благодаря этим двум

эффектам при включении boost и преодолении рубежа в 300 км/ч создается впечатление, что ты уже не едешь, а летишь.

Звуковое оформление находится на традиционно высоком для игр от EA уровне. Об этом еще в начале игры предупреждает надпись "THX Certified" — своеобразный гарант качества. Саундтрек, на мой взгляд, пускай и посромнее, чем в SSX 3, но на игровой процесс все равно ложится идеально.

Сам же геймплей аркаден от начала и до конца, поэтому тонкости, связанные с управлением, реалистичностью и прочими глупостями, лучше всего просто игнорировать. В мире Need for Speed: Underground все построено для скорости и ради скорости. Будете высоко прыгать на трамплинах?



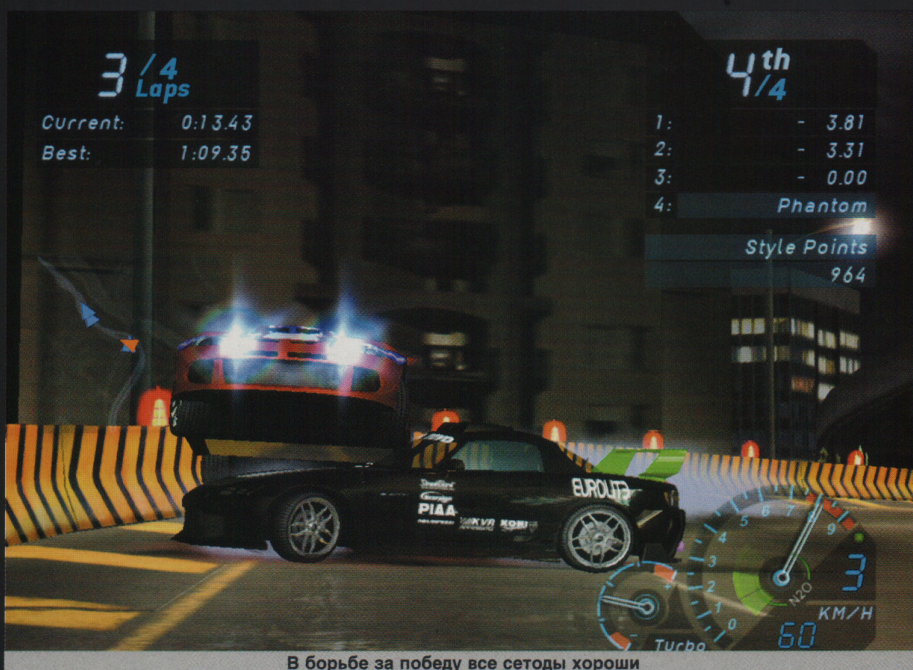
Кто сказал, что автомобили не летают?



Получите в награду очки. Будете лихачить, обходя гражданские машины на расстоянии миллиметра? Это тоже поощряется дополнительными очками. А они, в свою очередь, нужны для поднятия репутации в кругах гонщиков. Чем больше вы будете выигрывать, чем больше аэродинамических обвесов будете ставить на машину — тем выше будет ваш авторитет. Более того, со временем ваши успехи отметят и ведущие журналы по авто-тюнингу, разместив на обложке фотографию вашего четырехколесного монстра. Понимаю, что мелочь, но все равно очень приятно.

Итог? Получите. Мы все ждали шедевра. И по большому счету мы его получили.

Правда, ведет он себя как Ferrari побывавшая в небольшой аварии. Фары сломаны, передок помят, но, тем не менее, это ведь Ferrari.



В борьбе за победу все сетыды хороши



ЧТО ТАКОЕ ЗАКИСЬ АЗОТА?

Если вы играли в Need for Speed: Underground, то, наверняка, уже пользовались кнопкой "Nitrous Boost", при нажатии которой автомобиль резко ускоряется, оставляя конкурентов позади. Что это такое? Это NOS, он же нитрос, он же "закись азота". Попробуем разобраться...

Нитро — это процесс развития большего давления в цилиндре и как результат — повышение мощности. Соответственно, для использования его в автомобиле он должен быть упакован в цилиндр под высоким давлением (900-1000psi), которое позволяет превратить газ в жидкость. Попадая в камеру сгорания закись азота возвращается в свое газообразное состояние и при этом охлаждается до -51°C . Проходя по воздуховоду этот очень холодный газ охлаждает воздух идущий в цилиндр. Таким образом, холодная густая рабочая смесь позволяет вытягивать еще большее число "лошадей" из двигателя, так как от уменьшения температуры в камере сгорания на 10°C , мы получаем прирост в мощности — 1%, а это значит, что при понижении температуры на 50°C в 300-сильном моторе, мы получаем плюс 30 лошадиных сил, что, в общем-то, совсем неплохо.

СПРАВОЧНЫЕ СВЕДЕНИЯ:

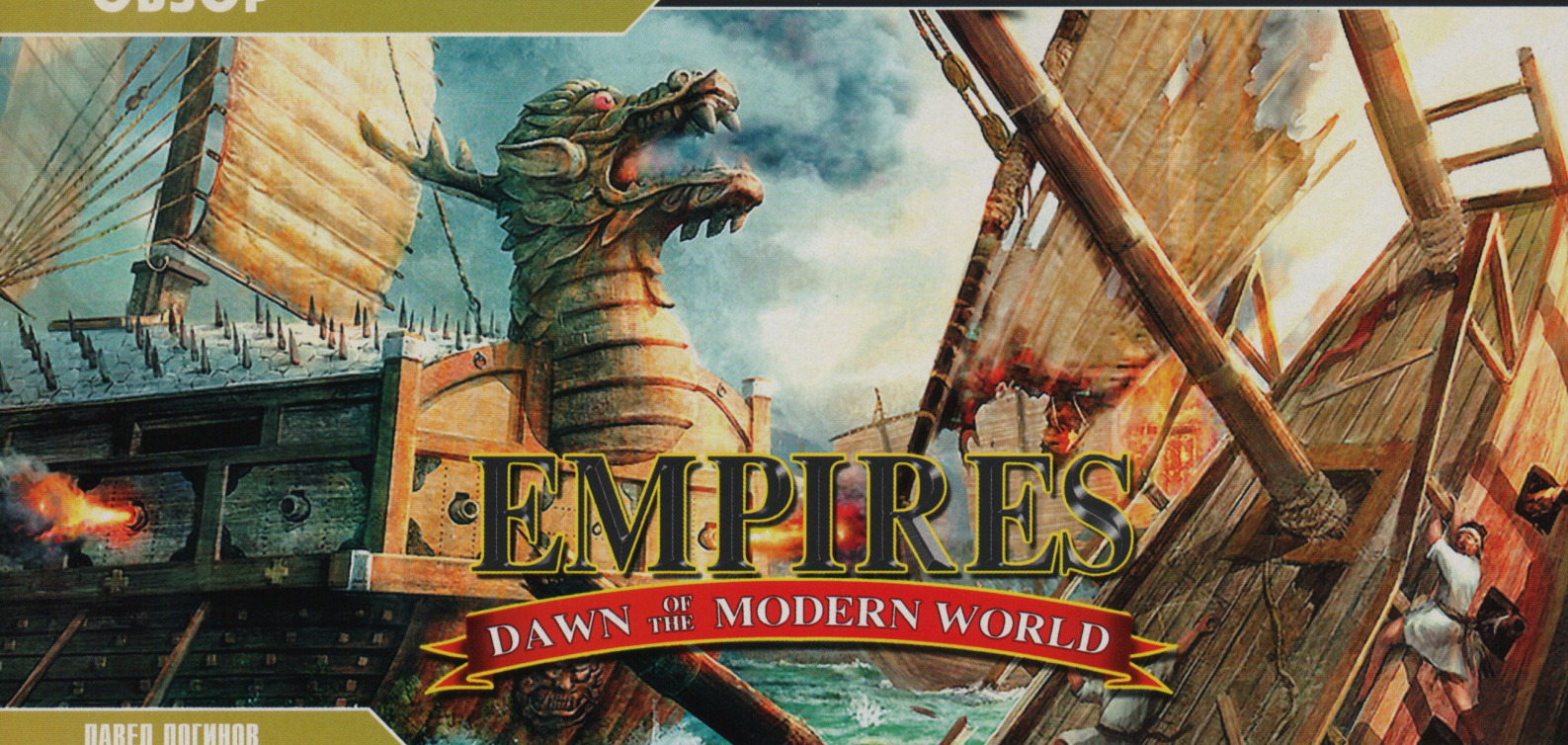
Закись азота — бесцветный газ с характерным запахом, тяжелее воздуха.

Относительная плотность 1,527

Закись азота применяется в медицине для наркоза.

Химическая формула N_2O

Содержание основного вещества (не менее) 97%



ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▶ REAL TIME STRATEGY
 Разработчик ▶ STAINLESS STEEL STUDIOS
 Издатель ▶ ACTIVISION
 Издатель в России ▶ 1C

Требования: CPU 1000MHz/256 RAM/32 video card/1.5 HDD

6,5

- Режим Random map
- Максимальное количество юнитов - 80000
- Малое разнообразие войск для сторон
- Ляпы в исторической проработке
- Неважная реализация водных пространств

RTS

www.empiresrts.com



Всю человеческую историю можно разделить на 15 эпох (Арнольд Тойнби со своими 13 цивилизациями и тов. Маркс с жалкой кучкой формаций "сильно ошибались"!)). В будущем нас ждет "нано" эпоха и Космический век. Китай не вступал в Первую и Вторую мировую войны, а в СССР было спроектировано всего три модели самолетов.

Вот лишь некоторые из тех "исторических" фактов, о которых мы узнали благодаря двум играм от Stainless Steel Studios. Первая — Empire Earth в свое время цепляла фирменной сид-мейеровской масштабностью, на фоне которой мелкие орехи не слишком бросались в глаза. Играя же в нынешнюю — Empires: Dawn of the Modern World, уже начинаешь обращать внимание на "дыры" в исторической проработке, несоответствие реалиям и общую вторичность. С каждым недочетом оценка игры все дальше отодвигается от заветных десяти.

EMPIRE EARTH/3

Empire Earth была первой игрой, которая попыталась довести до логического завершения идеи Age of Empires и создать прецедент под названием "Цивилизация в реальном времени". Однако, как частенько бывает в таких случаях, получилась "просто стратегия".

После выпуска адд-она к Empire Earth, разработчики недолго простаивали и постановили — сделать то же самое, но размаком поскромнее.

В Stainless Steel Studios решили, что 15 исторических эпох — слишком много, да и не гоже чрезмерной тягой к масштабности усложнять жизнь игроку, поэтому количество веков было уменьшено в три раза и подведено под общий знаменатель. Им стал де-

виз, вынесенный в название — "зарождение современного мира". Оказывается, мир этот возникал на протяжении пяти этапов и при активном содействии 9 этносов (остальные были забыты). В качестве ступеней развития разработчики использовали — Средневековье, Пороховой век, Имперский век, Первая Мировая война, Вторая Мировая война. На первых трех этапах мы можем выбрать Китай, Корею, Королевство Франков и Англию. В эпоху Мировых войн в игру вступают Великобритания, Германия, Россия, Франция, США.

РЖАВЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Вспомните любую стратегию с игровым процессом "а-ля Age of Empires". Подставьте вышеперечисленные века и страны, до-

бавьте special powers из Age of Mythology/C&C Generals и вы получите Empires: Dawn of the Modern World. По-прежнему добываются разнообразными способами ресурсы в виде золота, древесины, камня и еды, собираются армии и вой-





на, война, война... Существенных для жанра нововведений — минимум.

Различий между противоборствующими сторонами — столько же. Да, у китайцев основные здания мобильны, а крестьяне англичан возводят постройки одним мановением руки и их Granary сами добывают еду — вот и все!

Ну и, естественно, архитектурные сооружения и юниты всех стран участниц традиционно различаются по внешнему виду и выполнены в национальных стилях. Интересно, что у России всю черновую работу по возведению зданий и добыче ресурсов выполняют женщины, которые исправно говорят на родном языке "Да, Маша здесь" (приятно осознавать, что в Stainless Steel Studios знакомы с русской классикой).

Набор подразделений очень беден, по пять-шесть разновидностей пехоты и кавалерии, четыре вида бронетехники и две модели самолетов. При заданном историческом размахе этого явно мало.

Три сюжетно-независимые кампании охватывают временной период с 1182 по 1945 год. Нам повествуют о приключениях Ричарда Львиное Сердце, об адмирале Яй и генерале Паттуне. Удручающее впечатление производят предмиссионные скриптовые ролики: разработчики явно хотели до-

тянуть до уровня C&C Generals, однако сделать это им явно не удалось.

Стандартный для стратегий режим случайной карты (Random map), конечно, тоже имеется. Небольшой новацией тут стала опция выбора типа игры (game type). Их два — "строитель империи" (Empire Builder) и "сражение" (Action). Отличаются они количеством крестьян, которых можно закрепить за каждым пунктом добычи ресурсов, стоимостью перехода на следующий век и затратами на оборонительные сооружения. То есть, в первом случае мы имеем неторопливое действие с тщательным планированием развития экономической модели и армии в качестве венца этого развития. Второй же тип игры предлагает более быстрый вариант со стремительным и резвым формированием вашей державы.

Довольно интересно реализована смена страны при достижении этапа Первой Мировой. Скажем, отыграв за Китай три эпохи и произведя апгрейд до четвертой вы получаете сообщение: "Китай решил не принимать участие в войне, просим выбрать союзника Поднебесной и продолжить игру". В качестве альтернатив предлагаются Россия или Германия, а после вашего решения все здания заменяются на соответствующие

русские/немецкие, а оставшиеся в живых китайские военные юниты так и остаются китайскими.

В остальном, random map такой же, как и везде: останавливаем свой выбор на типе ландшафта, задаем количество юнитов (лимит в 80000!), выбираем противника и — вперед!

НА ЗАДВОРКАХ ИМПЕРИЙ

Empires: dawn of the modern world использует графический движок все той же Empire Earth. Его отшлифовали, добавили полигонов да воду новую сделали. Сия субстанция напоминает целлофан и выглядит нереалистично. Камера по-прежнему готова броситься на землю и позволит увидеть горизонт: посмотреть, так сказать, на мир глазами юнита. В общем, звезд с неба картинка не хватает, однако выглядит привлекательно.

На выходе мы имеем стандартную стратегию реального времени, которая вобрала в себя черты многих своих предшественниц, но не привнесла в жанр ничего нового. Если вам нравятся стратегии, базирующиеся на истории человечества, сыграйте лучше в Rise of Nations или классическую Age of Empires.





ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Жанр ▶ ECONOMIC STRATEGY/STRATEGY
Разработчик ▶ POP TOP SOFTWARE
Издатель ▶ GATHERING

Требования: CPU 1200 MHz/ 256RAM/32 MB Videocard/1.2 GB HDD

6,0



▶ Хорошо проработанная экономическая часть
▶ Интересные кампании



▶ Устаревшая графика
▶ Практически нет нововведений по сравнению с предыдущими частями

STRATEGY

www.railroadtycoon3.com



Что важнее всего в экономическом симуляторе? Реалистичность, не правда ли? А вот разработчикам из Pop Top Software это, к сожалению, неизвестно. Поэтому встречайте — Railroad Tycoon 3, экономическая аркада. В данной игре упор делался на что угодно, кроме физической модели, которая если вообще есть, то находится в зачаточном состоянии. С другой стороны, новый "Магнат" сильно выделяется среди собратьев по жанру продвинутой экономикой, поэтому, несмотря на незначительные отличия от предыдущих частей, все же заслуживает быть представленным любителям зарабатывать виртуальные деньги.

БАБЛО ПОБЕЖДАЕТ ЗЛО

Экономическая модель Railroad Tycoon 3 проработана "на отлично". Как и раньше, компанией руководит не игрок, а совет директоров, который, при желании, может этого самого игрока уволить. В конце каждого года вы получаете зарплату, не имеющую отношения к деньгам компании: то есть строить полотно и покупать поезда вы будете не на свои сбережения, а за счет фирмы. Ваши же кровные нужны для двух вещей: во-первых, игры на бирже, а во-вторых, для создания новой компании. Получается, что личные деньги не нужны вовсе: если не сильно злоупотреблять служебным положением, вылететь с работы практически невозможно. Заполучить контрольный пакет акций тоже не удастся, управлять всеми делами компании вам не дадут в любом случае. Однако в балансе имеется лазейка — играть на котировках невероятно просто, потому личное финансовое благосостояние практически вечно. Помните, компания на вашей стороне, поэтому вполне можно реализовать все ваши личные акции, затем продать внешним инвесторам часть ценных бумаг фирмы, что существенно понизит их курс. Дальше с точностью до наоборот: по низким ценам покупаем как можно больше акций себе, потом выкупаем за деньги компании ценные бумаги у держателей, что существенно повышает их но-

минальную стоимость. И так по кругу, гребем деньги лопатой. Только особого смысла в этом нет, как уже писалось, потратить личные деньги на себя вам не дадут.

Кроме игры на бирже, в Railroad Tycoon 3 присутствует еще много экономических фишек. Например, можно поглотить менее развитую компанию. Или лично выстраивать недостающие звенья цепи индустрии. Для производства автомобилей необходима сталь и шины, а у вас имеется только источник для импорта резины, угля и железной руды. В таком случае проблема решается постройкой фабрики покрышек и металлургического комбината, причем не в том городе, где есть сырье, и не в том, где в перспективе будет (или уже есть) автомобильный завод. Да, сталь и шины будут дорогие, что повлечет за собой подорожание готового продукта на 30-40% из-за стоимости транс-



портировки сырья. А кто у нас получает деньги за перевозки? То-то же. В общем, экономика как всегда очень сильна, но даже ей не удается прикрыть откровенно слабую "железнодорожную" часть игры. Она по традиции носит декларативный характер: вас не должны занимать мелочи типа мелиоративных работ или согласования расписаний поездов. Вы строите путь, указываете настройки состава, виды предпочитаемых грузов или модели локомотива, и... все. Пусть ваши подчиненные сами разбираются в тонкостях проезда перекрестков. И вообще железнодорожные полотна в Railroad Tycoon 3 — довольно абстрактная вещь, проложенный путь символизирует весь комплект необходимых примочек. Это вам не Transport Tycoon, где приходилось думать о запасных колесях, семафорах и тупиках. Так же схематично сделана система времени. На выбор предоставлено шесть режимов: от паузы (pause) до очень быстрого (very fast), но даже при нормальном (normal) течении времени год проходит минут за пять-шесть. Сам собой возникает вопрос, с какой же скоростью должны летать поезда? Ответ: как если бы год был месяцем. То есть по "дальнотойной" горной дороге средний паровоз успевает проехать два-три раза в год, а если вспомнить, что поездом свойственно еще иметь вагоны... Хотя из того, что за один такой рейс состав приносит денег в несколько раз больше чем стоит, можно заключить, что едущий локомотив тоже символизирует трафик на данном участке. Если все настолько схематично, то почему же деньги вам перечисляются только когда состав приходит на станцию назначения? Отдельного разговора стоит обслуживание поездов на станциях: такое впечатление, что у всех рабочих коллективный запой, иначе как еще объяснить тот факт, что разгрузка и погрузка состава из восьми вагонов занимает около месяца? Аналогичная ситуация в repair depot и service tower. Кстати, ума не приложу, зачем футуристическим электровозам (что-то похожее на bullet train) появится году к 2040) нужен песок?

ЧТО ВНУТРИ ПАРОВОЗА?

Графика никаких эмоций не вызывает. Со времени Railroad Tycoon 1 и 2 она практически не изменилась, разве что переключалась в 3D. Смотрится это несколько бедновато — изометрическая проекция, а тем более плоскость, легче воспринимается как схематичное отображение. Реалистичные модели паровозов, которые, если присмотреться, состоят в лучшем случае из 5-6 геометрических тел; вагоны, внешний вид которых зависит от содержимого, но модель — обыкновенный "кирпич". Кроме того, в трехмерной реализации поезда, умеющие поворачивать под острым углом и разворачиваться, зеркально отображаясь, выглядят очень глупо. Симпатичные пейзажи не требуют заоблачных системных ресурсов, и радуют глаз, правда, если смотреть издали. Для ценителей предусмотрен режим камеры слежения, который привязывает вид к определенному поезду. Прорисовка городов под стать графике: она скорее информативна, чем эстетична. Например, Рим и Венеция не отличаются вообще: в обоих городах одинаковые картонные дома-заводы-шахты-фермы, то есть никаких тебе Колизеев и каналов с гондолами. Только ваши станции несколько разнообразят унылый индустриальный пейзаж: при постройке можно выбрать стиль от викторианского и тюдора до японского или арабского.

Музыка оставила после себя двойственные впечатления. С одной стороны, в игре очень антуражные саундтреки в стиле "кантри", но, с другой стороны, они несколько не к месту на просторах Германии, Турции или Японии. Что касается звуковых эффектов, то они, просто не доработаны. Например, шипение пара и убаюкивающий шепот цилиндров паровоза присутствует, в то время как вагоны ездят совершенно бесшумно. Особенно смешно наблюдать за электровозом: из-за отсутствия цилиндров и всяческих труб он едет с еле слышным гудением. Даже по мосту. Вот если бы родные электрички так могли...



ИТОГИ ПОДВЕДЕМ

После игры остается непонятное чувство — раздражает необузданный максимализм разработчиков: например, деньги измеряются в тысячах долларов — слабо верится, что в XVIII веке хоть одна компания обладала капиталом в несколько десятков миллионов. Игра то схематична, и не отвлекает всякими, с точки зрения настоящего магната, неважными мелочами, то кишит мелкими, почти незаметными фишками.

Как несколько поездов разминутся на одних рельсах, нас волновать не должно, зато обслуживающих составы зданий здесь два. Домики, поезда, элементы пейзажа выглядят как-то слишком игрушечно. Кликнув на ближайшую школу, можно даже узнать имя ученика, который провинился, и за что именно он был наказан. Но какое это имеет отношение к экономическому симулятору?

Если направить Railroad Tycoon 3 по рельсам сравнения с предыдущими симуляторами данной разновидности игр, то первенство держит все-таки незабвенный Transport Tycoon. Невзирая на то, что экономическая сторона в игре очень сильна, по причине иллюзии "игрушечных паровозиков" складывается впечатление, что это совсем не "магнат", благодаря технической части мало общего имеющий с "железнодорожным"...





ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Жанр ▶ STRATEGY
 Разработчик ▶ DEEP RED
 Издатель ▶ EMPIRE INTERACTIVE
 Издатель в России/Украине ▶ АКЕЛЛА/МУЛЬТИТРЕЙД

Требования: CPU 800/ 256MB/ GF 2 32MB/ Mouse with wheel

6,5



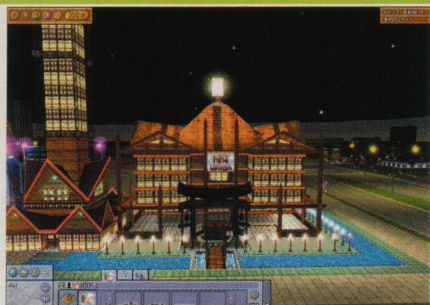
- ▶ Неплохая экономическая модель
- ▶ Атмосферная музыка
- ▶ Приятная графика



- ▶ Реальные системные требования далеки от заявленных

STRATEGY

www.vegasmakeitbig.com



Разработчики из Deep Red привнесли в жанр экономических симуляторов нечто новое — симулятор казино, точнее целого развлекательного комплекса. Хотя, как выясняется по ходу игры, львиную долю внимания придется уделить именно казино. В Vega\$ Make It Big нам предстоит стать эдакой акулой развлекательного бизнеса. Ночные клубы, стрип-шоу, представления иллюзионистов и, конечно же, игорные заведения — все это должно процветать под вашей чуткой рукой. На этапе постройки на выбор предоставлены десять вариантов декора — от классического до футуристического или японского. От стиля зависит внешний вид и рекламы, и украшений отелей и казино. Сразу же следует сказать, что в игре присутствует огромное количество всяческих пальм, клумбочек и прочих инструментов для дизайнерского творчества, так что игроки, уделяющие много внимания процессу декори-

Вам никогда не хотелось проиграть в карты или рулетку большую сумму денег? А выиграть? А оказаться "по ту сторону баррикад" и самим вычищать содержимое карманов наивных охотников за легкими деньгами? Почему наивных? Да потому что в игорном бизнесе все давно куплено, а что не выгодно покупать — продано. Неужели вы думаете, что кто-то содержит казино себе в убыток?

рования, окружающие каждую статуэтку ручейками и цветочками, будут, несомненно, довольны. Хотя этот путь развития принесет разве что эстетическое удовольствие. Мир "Vega\$" жесток и прагматичен, за красивыми вывесками и симпатичными личиками официанток скрывается банальное желание освободить клиента от последних предметов одежды. Если вы хотите выжить и преуспеть в Лас-Вегасе, то должны без малейшего зарения совести выкидывать на улицу уже "обчищенных" клиентов только для того, чтобы они со всех ног бежали к банкомату — снимать последнюю заначку или в ломбард — заложить фамильную драгоценность. Конечно, можно приносить счастье своим подопечным, занимаясь тем, что прославило Вегас наравне с казино — моментальными свадьбами. Но учтите, счастье в Vega\$ одно, и оставить его себе или дарить первому встречному — зависит только от вас.

КАК СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ

Несмотря на то, что зданий, потенциально зарабатывающих деньги, в игре немало, основным источником дохода станут именно

казино. Все остальное — только для того, чтобы клиент, которому захочется сходить выпить пива или потанцевать, не забрел по дороге в заведение конкурента. А такое развитие событий для нас весьма неприятно, поскольку каждый более-менее приличный клиент имеет при себе кругленькую сумму, с которой, при нашем содействии, всегда готов расстаться. На посетителях стоит остановиться более подробно. Наконец-то, кроме традиционного разделения на социальные группы (туристы, бизнесмены, игроки и так далее), клиенты характеризуются еще и неким стереотипом поведения, который влияет на любимые занятия и предпочтения в играх. Например, женщины преклонного возраста выбирают Кено и "однорукий бандит", пьяницы — видеопокер, а влюбленные парочки — автоматы "Джекпот-Автомобиль" со спортивным авто в качестве главного приза. Учитывая подобную дифференциацию клиентов, можно выделить два основных пути развития. Первый заключается в детальном изучении нужд каждого посетителя и постройки развлекательного комплекса-мечты для всех вместе и каждого в отдельности. Однако со временем надое-

дает подсовывать каждому бизнесмену индивидуальный стол для блэкджека и, что самое главное, ваши сбережения, медленно но верно, начнут стремиться к нулю. Второй путь более прагматичен, но так уж повелось в игорном бизнесе — с волками жить — по-волчьи выть. Итак, для получения максимальной прибыли казино оборудуется большим количеством одинаковых или схожих игр, в настройках которых выставлены ставки выше среднего и малая вероятность выигрыша. Особенно эффективны в данном случае группы "одноруких бандитов", где 20 человек играют на общий джек-пот. Схема работает следующим образом: клиент приходит, садится за автомат, проигрывает часть денег. С горя выпивает или играет в карты, но поскольку красивые фонтаны и изящные пальмы радуют утомленный жизнью взор, настроение его улучшается, и он вновь садится за автомат. Так продолжается до тех пор, пока посетитель с недовольным смайлом над головой не покидает наше заведение. Он, конечно, может попробовать попытаться счастья в казино конкурента, но вряд ли его там будут ждать с распростертыми объятьями, ведь все наличные он оставил у нас. И пусть вас не пугают толпы людей, покидающих ваше злчное место, ведь на их место придут другие, пока еще счастливые и богатые.

ИГРАТЬ КРАСИВО

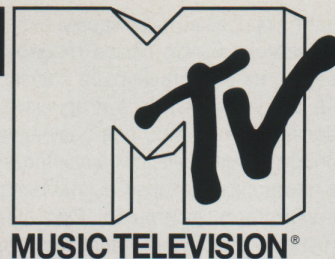
Графике Vega\$ Make It Big не чужд главный порок всех экономических симуляторов, выполненных в 3D: ваше процветание прямо пропорционально мощности вашего компьютера. Чем больше людей жаждет расстаться со своими сбережениями, тем сильнее тормозит игра. Владельцы машин, соответствующих системным требованиям разработчиков, смогут содержать разве что подворотню с наперсточником, а поскольку она в игре не предусмотрена, то к системным требованиям неплохо бы добавить "буддистское терпение". Хотя если смириться с неизбежным притормаживанием, то игра выглядит довольно симпатично: красиво нарисованные и детализированные модели зданий, отличное освещение и неплохие эффекты вроде салютов и лазерного шоу над дискотеккой. Рядом со всей этой красотой модели посетителей смотрятся еще более угловато, хотя если бы клиенты были прорисованы так же как здания, то играть в Vega\$ могли бы разве что в NASA.

Музыка в игре заслуживает всяческих похвал. Традиционные "вегасские" мелодии создают соответствующую атмосферу и антураж — так и кажется, что на экране вот-вот появятся девушки в купальниках из перьев.

Vega\$ Make It Big рассчитана в первую очередь на поклонников жанра, поскольку для новичков она может показаться достаточно сложной. А игроки, которые комфортно чувствуют себя в кресле директора, найдут игру достаточно увлекательной и проработанной. И еще одно: в своем стремлении оставить клиента без штанов, постарайтесь удержаться в своих.



MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH



РОМАН ШИШКИН

www.gothamgames.com/deathmatch

fighting

Жанр ▶ FIGHTING

Разработчик ▶ BIG APE PRODUCTION

Издатель ▶ GOTHAM GAMES

Требования — CPU 733 Mhz/128 MB RAM, 16 MB Video

+ Увлекательный геймплей, море юмора, наличие знаменитостей, над которыми можно вволю поиздеваться

— Устаревшая графика, игра быстро надоедает

6,0



В 1998 году на музыкальном канале MTV появилась программа "Celebrity Deathmatch", что можно условно перевести как "Бои без правил, но со знаменитостями". Соль этого шоу была в том, что пластилиновые двойники известных актеров, певцов, политиков и других разнообразных, известных каждому американцу, личностей затейливо навешивали друг другу люлей. Народ радовался, рейтинг рос, в подвалах MTV клепали все новые и новые серии.

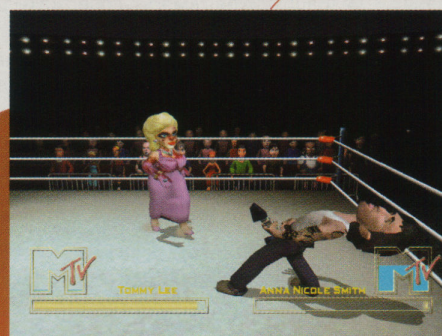
Останется тайной, почему Big Ape Production сделала игру по телешоу именно сейчас, когда прошло уже столько времени и рейтинг передачи, естественно, значительно снизился. Да причины такой задержки, в сущности, и неважны. Важно то, что мы получили комедийный файтинг. Зовем толпу приятелей с пивом, усаживаем одного из них рядом, великодушно делимся половиной клавиатуры. Понеслась, родимая.

Хихикать начинаем, уже когда в меню знакомимся с комментаторами Джонни Гомесом (Johnny Gomez) и Ником Даймондом (Nick Diamond). На экране выбора персонажей улыбаемся до ушей, предвкушая схватки таких монстров шоу-бизнеса, как Шэннен Доэрти и Томми Ли, Баста Раймс и Кармен Электра, Джастин "Я любил тебя, Бритни" Тимберлейк и Мэрилин Мэнсон. Начинается сражение — и мы уже изучаем спецудары каждого персонажа, согнувшись пополам и фыркая от смеха, как заправская лошадка. Вполне здоровый на вид мужик превращается в фиолетового одноглазого инопланетянина и своим единственным оком извергает на врагов смертоносные зеленые лучи. Афроамериканский (соблюдая традиционную для родины игры политкорректность) мужчина достает из-за пазухи телефонную будку и пытается огреть ею супостата. Хрупкая миловидная девушка валит недруга на пол, вскакивает сверху, вынимает из кармана отбойный молоток и направляет его на встречу с фейсом поверженного. Миниатюрный пе-

сик, обхватив ногу противника, пытается совершить то, к чему призывает мать-природа и древние инстинкты. Каждый персонаж также обладает уникальной возможностью "добить" противника (помните Fatality из "Mortal Kombat"?). Правда, никаких зубодробительных комбинаций клавиш для этого заучивать не требуется — знай себе стучи по одной кнопке, пока спецприем не сработает. Да и вообще возникает впечатление, что вся игра сделана под лозунгом "НИЧЕГО СЛОЖНОГО". Тактические ходы? Какая тактика, и что это вообще такое? Мы усердно нажимаем на все кнопки подряд, приемы работают, уже через пару минут поверженный враг валяется на полу. Выбираем новую знаменитость, начинаем бой и снова потешаемся, наблюдая, как носится по всему рингу объятый пламенем противник, как откуда-то сверху на врага обрушивается громоздкий сейф...

ПРОХОДИТ ДВА ЧАСА...
...Эй, почему у этих знаменитостей так мало приемов? Эту шутку комментаторов я уже три раза слышал, не хочу в четвертый! А неужели так сложно было сделать еще несколько новых арен для разборок? Зачем, спрашивается, надо...
После того, как мы привыкли к игре, когда видели каждый спецудар уже несколько раз, улыбка медленно сползает с лица, и мы начинаем замечать недостатки. Это и на пару лет устаревшая графика, щеголящая нечеткими текстурами, угловатостью моделей и плюгавыми спецэффектами. Это и корявая камера, которой стоило бы выбирать более удачные ракурсы съемки. Это и отсутствие тех самых тактических реше-

После отправки в печать первого номера мы, немного поразмыслив, приступили, как водится, к написанию второго. Именно тогда в редакции появилась Игра, сразу же завладев мыслями и компьютерами авторов. Диверсия? На всех экранах наблюдалась одинаковая картинка, и мы, время от времени, сотрясая хохотом стены казенного учреждения, играли. Не обращая при этом никакого внимания на гневные возгласы главного редактора, пытавшегося вернуть нас к многострадальным страницам Microsoft Word. Он, просил, настаивал, прикрикивал, напоминая о том, что неплохо бы начать писать статьи, иначе влиться нам всем завтра стройные ряды безработных. А затем... с чувством выполненного долга сам уселся за никем не занятый компьютер и запустил Игру. Зараза, в мгновение ока распространившаяся среди нас, носила имя "MTV's Celebrity Deathmatch"...





Мистер Ти (Mr. T)

Профессиональный рестлер. Был телохранителем Мухаммеда Али (Muhammad Ali) и Дайаны Росс (Diana Ross). Снимался в нескольких фильмах, наиболее известные среди них "Роки III" (Rocky III), "Инспектор Гаджет" (Inspector Gadget), "Недетское кино" (Not Another Teen Movie). В 80-х годах участвовал в популярном экшн-телесериале "A-Team".

Кармен Электра (Carmen Electra)

Звезда журнала "Playboy" и телесериала "Спасатели Малибу" (Baywatch), неудавшаяся певица. Снялась в фильмах "Вирус Любви" (Get Over It) и "Очень страшное кино" (Scary Movie). Известна своим недолгим браком с Дэннисом Родменом, а также скандальными выходками и любовью к эпатажу.

Дэннис Родмен (Dennis Rodman)

Баскетболист, владеющий одним из лучших показателей количества подборов мяча за всю историю NBA. Обожают постоянно менять цвет волос, более чем экстравагантно одеваться (юбки, макияж, туфли на шпильках). Снялся в фильме "Двой-

ная команда" (Double Team). Некоторое время встречался с Мадонной (Madonna). Скандалист и забияка.

Томми Ли (Tommy Lee)

Экс-барабанщик группы "Motley Crue". Хулиган еще тот. Женится на Памеле Андерсон (Pamela Anderson), которая вскоре развелась с ним из-за постоянных побоев.

Кэррот Топ (Carrot Top)

Комик, шутник, юморист, пародист. Обладатель огненно-рыжих волос и уникального чувства юмора. Снялся в нескольких комедийных фильмах.

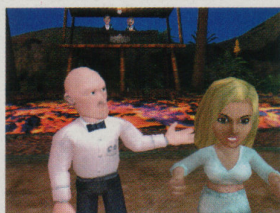
Анна Николь Смит (Anna Nicole Smith)

Фигуристая звезда эротического журнала "Playboy". Облада-

ет выдающимися... э-э-э... достоинствами. Снялась в нескольких фильмах, среди них "Голый пистолет 33 1/3" (Naked Gun 33 1/3). В 26 лет вышла замуж за 89-летнего миллионера, который вскоре преставился, оставив безутешной вдове огромное состояние. Часто появляется на публике со своей собачкой Supar Pie.

Синди Марголис (Cindy Margolis)

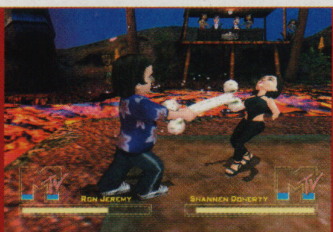
Фотомодель, актриса, самая "загружаемая" девушка интернета. Количество человек, посещающих ее официальный сайт, достигает 70 тысяч в день. Снялась в фильме "Остин Пауэрс" (Austin Powers) в роли женщины-киборга, обладательницы весьма оригинального оружия — стволов, выдвигающихся из груди.



ний, на которое вначале не обращаешь внимания из-за цирка, происходящего на экране, но которое немедленно дает о себе знать, как только цирк надоедает. Это и не слишком большое разнообразие фраз комментаторов, и короткий режим "Эпизоды", который вы пройдете за сорок минут максимум, открыв всех спрятанных персонажей и все дополнительные арены. А больше-то в "MTV's Celebrity Deathmatch" делать нечего. И вот через пару часиков после первого знакомства с игрой вы не можете поверить, что это тот самый файтинг, который еще некоторое время назад вызывал у вас бурю восторга. Не может быть! Нас обманули!

Итог. Насладиться игрой обязательно следует. Но час-полтора, не более. Затем диск достается из привода, кладется в конверт, запечатывается, на конверте рисуется череп, пишется фраза "НЕ ПРИКАСАТЬСЯ", и весь этот комплект отправляется спать в дальний ящик стола.

P.S. Ну вот, снова невысокая оценка! А ведь через полчаса после начала сражения был уверен, что поставлю игре минимум 9,0 баллов. Жаль.



Рон Джереми (Ron Jeremy)

Невысокий курчавый усатый толстячок, один из самых популярных порно-актеров. Снялся почти в двух тысячах фильмов, число сексуальных актов перед камерой перевалило за пять тысяч. Носит множество забавных прозвищ, среди них Ежик — за чрезмерную волосатость, Тараканчик — за усатость, Толстячок — за прочие достоинства.

Баста Раймс (Busta Rhymes)

Актер и музыкант. Один из самых известных исполнителей в стиле hip-hop. Снялся в фильмах "Детектив Шафт" (Shaft), "Хэллоуин: Воскрешение" (Halloween: Resurrection), "Найти Форрестера" (Finding Forrester). Разумеется, как почти все черные музыканты, арестовывался за незаконное ношение оружия.

Джерри Спрингер (Jerry Springer)

В прошлом политик, теперь же ведущий одного из самых удачных проектов на американском телевидении "Шоу Джерри Спрингера". Гостями этого ток-



шоу являются реальные (купленные за небольшую сумму долларов) люди с реальными (написанными профессиональными сценаристами) проблемами.

Мисс Клео (Miss Cleo)

Шаман, парапсихолог и медиум с Ямайки. Утверждает, что контактирует с потусторонними силами. Загадочная и противоречивая барышня.

Мерилин Мэнсон (Marilyn Manson)

Самая скандальная, эпатажная, шокирующая и противоречивая фигура в рок-музыке последних лет. На концертах иногда выступает в женских платьях, иногда — голым. Плю-

ется, матерится со сцены. Милый, милый...

Шэннен Дозэрти (Shannen Doherty)

Звезду из Дозэрти сделал телесериал "Бeverли Хиллз 90210" (Beverly Hills 90210). Снялась во множестве фильмов, ни один из которых, впрочем, славы ей не прибавил. Последний сериал с ее участием — "Все женщины ведьмы" (Charmed), где Шэннен исполняет роль старшей сестрицы — ведьмы Прю (Pru). Известна скандальной и истеричным характером.

N'Sync

Мальчиковая группка. Зажигательно поют и танцуют.



ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▶ STEALTH-ACTION
 Разработчик ▶ METROPOLIS SOFTWARE
 Издатель ▶ JOWOOD PRODUCTIONS
 Издатель в России/Украине ▶ РУССОБИТ-М/МУЛЬТИТРЕЙД

Требования: Windows 2000/Me/XP/ CPU 600Mhz/ 128 Mb RAM/ Video 32 Mb

ACTION

4,5

- + ▶ Звуковое и музыкальное оформление
 - ▶ Убогая графика и анимация персонажей
 ▶ Слабый AI
 ▶ Скучный и неувлекательный игровой процесс

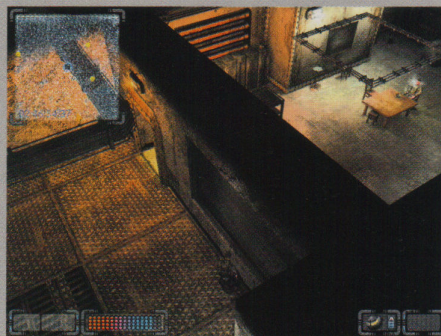
www.metropolis-software.com/GZero

Иногда разработчики выпускают игры, сделанные, что называется, на любителя. Часто это своеобразные ренегаты игрового мира, которые в тщетной попытке совершить революцию в своем жанре, отступают от его привычных канонов. Зачастую такие проекты вызывают определенный интерес, но не более. Однако, несмотря на это, свою, хоть и небольшую, аудиторию поклонников они завоевывают. Такой игрой в 1999 году стал Горький 17: Запретная Зона (Gorky 17: Odium) от польской команды Metropolis Software. Поляки не смогли заставить свое детище совершить обещанный переворот, но им все же удалось вынудить некоторое количество игроков восторгаться и с трепетом ждать продолжения. А когда чего-то очень ждешь, то оно, как правило, сбывается. В случае с Горький Зеро: Фабрика рабов (Gorky Zero: Beyond Honor) получилось именно так. Но не совсем получилось...



Для начала, стоит сказать, что никакого это не продолжение, а приквел, то есть — предыстория. Действия игры разворачиваются за несколько лет до событий Горький 17 и повествуют о задании Коула Саливана (Cole Sullivan), так же известного как Николай Селиванов. Ему приказано обнаружить секретную базу, где обычных людей превращают в зомби. Нашей задачей является прекратить это безобразие един-

ственно верным способом — уничтожить. Но сиквел это или приквел — по большому счету безразлично. Гораздо более важно другое. Многие поначалу ошибочно предполагали, что Горький Зеро, подобно первой части, будет тактической RPG, на самом же деле жанр этой игры не что иное как stealth-action. Эдакий наш ответ консолям. И действительно в Горьком прослеживаются нити, связывающие его с популярным PlayStation проек-



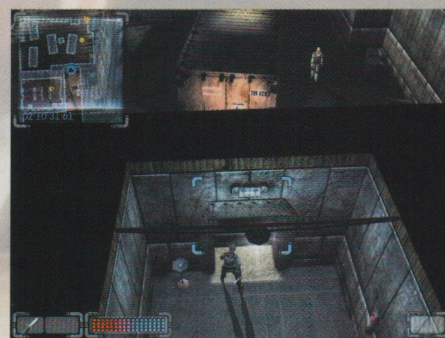
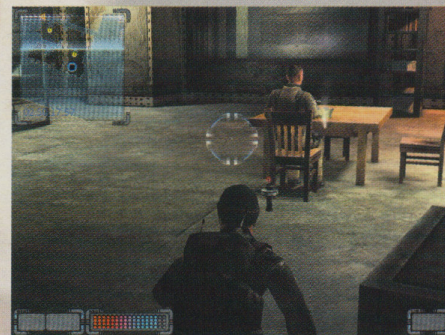
том — Metal Gear Solid. Однако эта связь настолько тонка, что вы теряете ее уже после первого получаса сидения за монитором. Динамичность в игре не наблюдается вовсе. Хотя, нет. На первом уровне вам все же дадут возможность слегка размяться на открытом пространстве, побегать между укрытиями, аккуратно зачищая территорию. Это словно приманка, лакомый кусочек, который заманит вас в бесконечные лабиринты коридоров подземной базы, а уж тут вашей скуке и раздражению не будет предела. Весь игровой процесс Горький Зеро линейен, как стрелки на идеально отглаженных брюках. Он сводится к тому, что вам всю игру предстоит прокладывать свой путь от кнопки к кнопке, открывая тем самым заботливо запечатые кем-то двери. Иногда вам, разнообразия ради, предложат проползти пару метров по вентиляционным шахтам, чтобы незаметно пробраться мимо бдящих охранников к очередной панели безопасности. Все это захватывающее дух действие будет изредка прерыв-

ваться не менее захватывающими сюжетными роликками. Надобно упомянуть, что для написания фабулы игры был привлечен известный польский писатель-фантаст Рафал Земкевич (Rafał A. Żemkiewicz), трижды удостоенный за свои произведения премией Януша Зайделя (Janusz A. Zajdel), которую вручают лишь лучшим фантастам Польши. Наверное, будучи очень занятым, достопочтенный господин Земкевич, к сожалению, так и не смог выкроить достаточно времени для написания мало-мальски пристойного сюжета для Горький Зеро. То, что получилось, никак не тянет на произведение выдающегося писателя, а больше похоже на сочинение восьмиклассника по современной литературе. Причем мальчик явно отстает по успеваемости.

Да и, вообще, на этот раз с фантазией у разработчиков как-то не сложилось. Дизайн игры убог и это самое подходящее определение. Вспомните, как красивы были уровни в Горький 17. А какие там были монстры! Таких фантастических тварей не было ни в одной игре. Феерия этих созданий могла сравниться только с существами из игр серии Final Fantasy. Достаточно вспомнить лишь Всадников дыма, Инкуба, Человека-револьвера, Слоника, — казалось, воображению создателей нет предела. А что же встретило нас в Горький Зеро? Люди, чьи лица явно неотягощены бременем интеллекта, прорисовка и анимация которых оставляют желать лучшего. Что меня особенно поразило в этих аморфных созданиях, так это руки. Таким пальцам позавидует любая немецкая сарделька. Графика в игре всецело подстать дизайну. Лишь на первом уровне вы сможете порадоваться конусообразным деревьям на фоне вполне неплохого пейзажа. Остальные же семь вы проведете за унылыми, в ко-

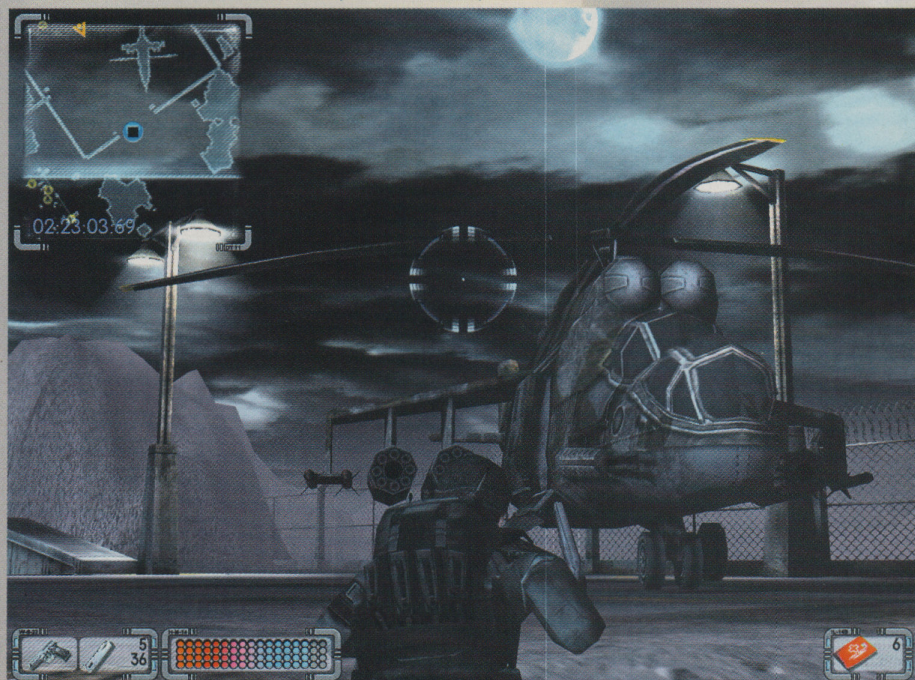
ричевых тонах стенами нескончаемых подземных коридоров. Человека, который отвечал за интерьер помещений, надо бы поймать и заставить присмотреться к порождению его фантазии. А потом услужливо подать веревку, на которой он мог бы с горя повеситься.

Итак, если с графикой все становится понятно с первого взгляда, то на игровом процессе стоит остановиться поподробнее. Как полагается для любой игры stealth-action жанра, в Горьком Зеро вы должны быть как можно менее заметны. Для этого предусмотрены три режима передвижения по пересеченной местности темных коридоров — бегом, шагом и присев. И чем медленнее вы двигаетесь, тем меньше звука издаете, а если вздумаете ползти на корточках, то и вовсе вас никто не услышит. При этом на карте, которая по совместительству является радаром, отображается область распространения создаваемого вами шума. Однако очень часто ваши враги оказываются либо глухи, либо безразличны и вашего топота по бетонному полу попросту не замечают. А если даже вам и удастся привлечь их внимание, они вполне могут заинтересовано уткнуться носом в стену в попытке разглядеть источник звука. Похожая ситуация сложилась и с оружием. Весь ваш огромный шпионский арсенал представлен ножом, пистолетом, узи, дробовиком и снайперской винтовкой. Итого аж пять. Причем из бесшумного оружия имеется только нож. Правда, существуют еще "патроны с пониженной звукодинамикой", но в игре их будет очень и очень мало. Однако волноваться по этому поводу не стоит — AI противников настолько туп, что в большинстве случаев вы сможете палить из всех стволов, оставаясь при этом абсолютно незамеченным. Вид в игре аксоно-



метрический и в таком режиме стрельба по врагам ведется беспорядочно, но довольно точно. А вот "режим прицеливания", в котором вы переключаетесь на вид от третьего лица, "прицельным" назвали, видимо, по ошибке. Я, конечно, понимаю, что пуля дура, но не до такой же степени.

В итоге у нас остается лишь звуковое и музыкальное оформление. Здесь нареканий нет — это единственное, что в игре сделано довольно хорошо, а в некоторых местах даже отлично, и единственное на что у разработчиков хватило воображения. В общем, стоит сказать, что если поляки хотели сделать очередную игру на любителя, им это вполне удалось. Только вот на этот раз, "любителя" может не найтись...





ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр ▶ ARCADE RALLY
 Разработчик ▶ EDEN STUDIOS
 Издатель ▶ ATARI

4,0

Требования: CPU 1,5 Mhz/ 256 RAM/ 64 MB Videocard

▶ Простота в ознакомлении с игрой
 ▶ Оригинальная задумка режима карьеры
 ▶ Достаточно приятная игровая музыка

— При характеристике игры чаще всего используется приставка "не": неудачная физическая модель, некрасивая графика, нереалистичный звук

ARCADE RALLY

www.vrally.com

Выход V-Rally 3 на PC, наверняка, планировался с тонким расчетом, и маркетинговый отдел Atari доказал, что не зря хлеб ест, совсем не зря. Посудите сами — позиция короля раллийных гонок Colin McRae Rally заметно пошатнулась из-за неоднозначной реакции публики на третью часть. Да и вышла игра давненько. Второй претендент из Швеции — Rallisport Challenge сейчас и вовсе забыт. Поскольку World Rally Championship 2 портировать не собираются, а до выхода на PC Colin McRae Rally 4 ждать достаточно долго, французы, быстро сориентировавшись и выбрав самый благоприятный момент, выпустили PC-версию своей "лучшей в мире раллийной гонки". Браво, господа маркетологи! Отлич-

ная работа. Вот бы еще и разработчикам ваше усердие. Но увы, глядя на V-Rally 3, я, например, невольно вспоминаю своего школьного учителя, который частенько говорил: "Толк из тебя, безусловно, выйдет. А бестолочь останется".

Не знаю, говорил ли кто-нибудь подобное разработчикам из Eden Studios, но твердо уверен, что следовало бы. Ведь серия V-Rally всегда отождествлялась с авангардным дизайном, первоклассной графикой, прекрасным ощущением скорости и невероятно динамичным игровым процессом. Но буквально после десяти минут проведенных за третьей частью, приходится с глубоким сожалением констатировать факт, что все вышеперечисленное осталось в прошлом.

Разочарования начинаются прямо с заставки. Вы помните вступительный ролик из V-Rally 2? Яркий, динамичный, зажигающий. После его просмотра возникало единственное желание — скорее на старт. Это был образец правильного знакомства с игрой. А что ж V-Rally 3? Невзрачные нарезки на убогом графическом движке (но о нем позже), под музыку абсолютно не подходящую антуражу раллийной гонки, вызывают только искреннее недоумение. Где была харизма? Куда смотрел Bruno Bonelli? Нет, безусловно, вступительный ролик в игре не главное. Более того, существует множество отличных игровых продуктов вообще без этой, казалось бы, ненужной мелочи. Но

позвольте, ведь именно из мелочей и состоит наша жизнь. И раз уж решили делать заставку — то сделайте её такой, что бы она притягивала к игре, а не отталкивала. Это — своеобразный мини-тест. Удастся сходу зацепить игрока или нет? V-Rally 3 не удается — тест провален, поэтому прерываем ролик и переходим к меню.

А меню, надо сказать, довольно удобное. Простоватое, без излишеств, но функциональное. Из представленных игровых режимов ничего оригинального найти не удалось. Как и во многих других раллийных гонках, нам предлагают погонять в одиночных заездах, посоревноваться на время или начать карьеру. Описывать первые два режима, ввиду их шаблонности, смысла нет, а вот на третьем стоит остановиться подробнее.

Итак, как вы уже догадались основной изюм игры — карьера. В вашем распоряжении находится виртуальный офис, с компьютером, на который по электронной почте приходят предложения от различных гоночных команд. Естественно, на первых порах это будут "конюшни" с низким бюджетом, и неважным качеством машин, но, по мере вашего прогресса, станут поступать и более заманчивые предложения. Задумка нова для раллийных гонок, и вносит своеобразный RPG-элемент в устоявшийся за года монотонный геймплей. Однако беда в том, что реализация задуманного выполнена из рук вон плохо. Каждый новый сезон в точ-





ности повторяет предыдущий, количество трасс невелико (максимум шесть), а читать шаблонные письма становится невыносимо еще до перехода в класс двухлитровых двигателей. Разнообразие — вот то, чего не хватает карьере. Снова хотели как лучше, а получилось V-Rally 3.

Ну и бог с ней, с карьерой! Главное ведь — игра. Разобравшись с незамысловатыми настройками (практически все аспекты, касающиеся конфигурации авто регулируются ползунком), жмем "старт" и, после непродолжительной загрузки, оказываемся на трассе. Первое, что бросается в глаза — убогость автомобиля. Причем в меню он выглядит явно лучше, чем на трассе. Неприятно. Не люблю, когда меня обманывают. Модели, использующейся в самой игре, явно не хватает полигонов. Авто напоминает кусок пластилина, на котором заскучавший школьник решил поупражняться в лепке. Подправив углы, округлив ребра и выкатав четыре бублика призванных изображать колеса — мы получаем Subaru из V-Rally 3. А вот грязь смотрится красиво. Перепачканный ею железный конь выглядит чуть менее убого, но все равно до RSC или CMR3, творению Eden Studios далеко. Чем больше едешь по дорогам V-Rally 3, тем грустнее становится. Спецэффекты вроде дождя и снега выполнены где-то на уровне первого Colin McRae Rally. Совершенно не понятно, отчего повсюду наблюдается такая бедность текстур. Ведь совершенно очевидно, что возможности современных видеокарт

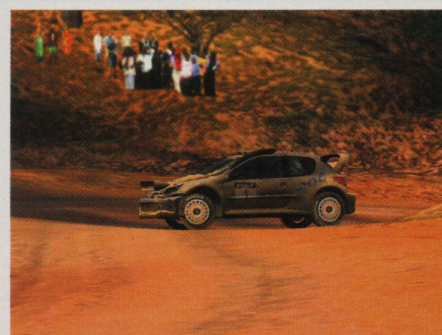
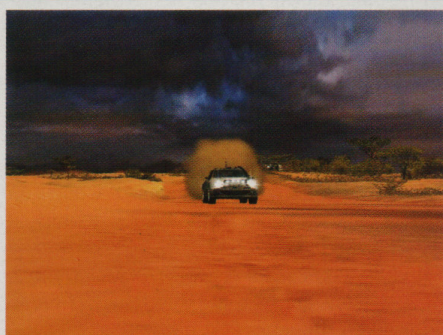
спокойно позволяют повысить детализацию в несколько раз. Более того, при просмотре повтора, игра еще местами умудряется притормаживать, даже на GeForce FX5900 Ultra. Скидку на максимальные настройки и восьмикратный AA не сделаешь, ибо тот же Mercedes-Benz World Racing, обладая намного более качественной графикой, работает при таких же настройках без проблем, выдавая по 40-50 кадров. Но, к сожалению, графика — не самый провальный аспект игры. Есть еще и физическая модель.

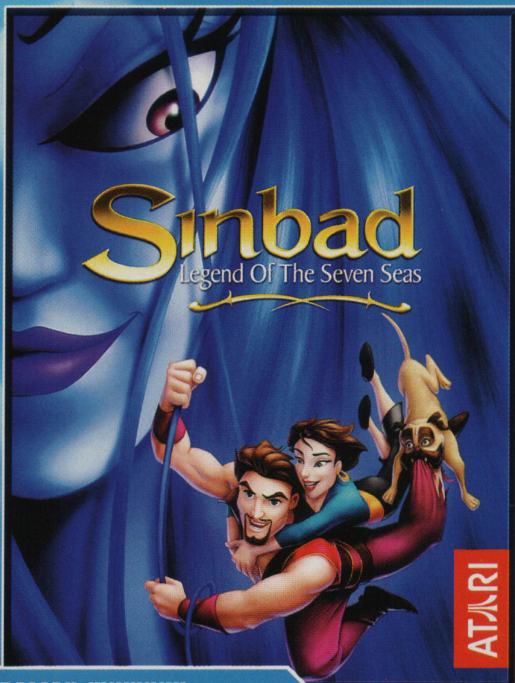
В фильме "Люди в черном" герой Томми Ли Джонса, помнится, утверждал, что инопланетяне давным-давно поселились на Земле и живут себе среди людей. Пришельцы очень хорошо маскируются и выдают себя крайне редко. Но теперь они попались! V-Rally 3 сдал их с потрохами. Физические модели болидов из игры больше всего напоминают какие-то инопланетные вездеходы, но никак не раллийные автомобили, созданные землянами. Наше авто без особых проблем вписывается в любой поворот. Причем тормозить совершенно не обязательно. Более того, для большинства виражей не нужно даже сбрасывать газ. Возможно, у меня есть какие-то скрытые гоночные таланты, но ни одну раллийную гонку проходить с наскока мне ранее не удавалось. А тут просто сел и поехал. Машина столь резко реагирует на малейшее движение руля, что зайти в 90-градусный поворот на скорости 150 км/ч не составит труда. Нужно просто немного привыкнуть к управ-

лению, что происходит достаточно быстро. Воистину без инопланетного вмешательства не обошлось. А еще эти гениально сконструированные аппараты умеют разогнаться до ста километров секунды за три, причем как по гравии, так и по грязи. И еще секунд за шесть они преодолевают рубеж в двести км/ч. Все-таки не удалось разработчикам-пришельцам научить свои машины ездить. В V-Rally 3 они летают. Не хватает лишь выдвижных люков с бластерами, и тогда все стало бы на свои места.

Звуковое сопровождение тоже подкачало. И если глядя на монитор еще можно кое-как поверить в то, что управляешь неким подобием автомобиля, то слух упорно твердит, что едем мы на пылесосе. И только лишь музыке местами удастся скрашивать унылую картину происходящего.

Грустно. Очень грустно. Ожидать такого провала можно было от новичков, но совершенно не понятно, почему подобный продукт получился у Eden Studios, за плечами которой немалый опыт. Игра вышла еще год назад на PS2, и была перенесена на PC только сейчас, оставшись практически без изменений (не считая слегка улучшившейся графики), а это очень большой срок даже для хитов, к которым V-Rally 3, откровенно говоря, не относилась. Четыре балла подарены игре только за уважение к предыдущим заслугам серии и в качестве аванса на будущее. Потому что еще очередной серии V-Rally такого качества мы уже не простим.





РОМАН ШИШКИН

Жанр ▶ ACTION
Разработчик ▶ SMALL ROCKETS
Издатель ▶ ATARI

Требования: CPU 600MHz/ 128MB RAM/ 32MB Accelerator

5,5

- ✚ ▶ Милая графика
- ✚ ▶ Потрясающая музыка
- ✖ ▶ Однообразие игрового процесса
- ✖ ▶ Невменяемая камера
- ✖ ▶ Ископаемый способ подачи сюжета

ACTION

www.us.atari.com/games/sinbad_pc_action


...И опустилась на город темная ночь, и явила луна спящим свой прелестный лик. Тогда пришла к великому и всемогущему султану Шахрезада и молвила:

— О счастливый султан! Как повествуют предания глубокой старины, жил в древние времена юноша по имени Синбад, храбрый как лев и прекрасный как солнце. На своем веку свершил он множество славных деяний, по благородности сравнимых только с невероятностью

его путешествий. Истории о странствиях Синбада так полюбилися людям, что они писали о них книги, снимали фильмы, рисовали мультипликационные картины и создавали компьютерные игры...



В мае 2003 года мудрое и доллароплюбное начальство студии DreamWorks Pictures, готовя к выходу на широкие экраны мультфильм "Синбад — легенда Семи Моей" ("Sinbad — Legend Of The Seven Seas"), объявили о том, что в скором времени появится и одноименная игра. Они, по традиции, пытались убедить нас, что новое компьютерное творение перевернет представления общественности о жанре action и доставит всем великую радость и удовольствие. Люди, уже не раз слышавшие о таком сомнительном явлении, как "игра по мотивам фильма", со скептическими улыбками покивали головой и разошлись по домам. А DreamWorks Pictures принялась торопить разработчиков из студии Small Rockets, которые и трудились над игрой. На счету этих бравых парней было уже

несколько продуктов, большинство которых называлось непонятным заграничным словом "shareware" (говорят, это переводится как "скачай-поиграй-заплати немного зеленых президентов, чтобы играть дальше"). И трудились невольники из Small Rockets, не покладая рук. И была поставлена надсмотрщиком грозная Atari, которая громко щелкала кнутом, подгоняя производственный процесс...

К выходу мультфильма на широкий экран, как водится, не успели, но к релизу DVD игра уже была готова, и вот люди, блестя монетками, спешат в ближайший магазин за обещанной цацкой. Натурально, побежали туда и мы.

Инсталляция прошла успешно. Мы, с плохо скрываемой дрожью в указательном пальце, кликаем по ярлыку с физиономией Син-



бада. Понеслось. Первое, что шокировало наши достаточно закаленные игропродуктами нервы — способ подачи сюжета. Игроки, привыкшие к заставкам на движке, в ужасе бежали прочь. Граждане постарше, которые еще помнили видеоролики, сидели перед мониторами с выражением крайнего удив-



ления на лицах. И только умудренные годами старцы узнавали этот способ. Давным-давно, когда мощность персональных компьютеров была еще невелика, в большинстве игр сюжет подавался именно так: на экране появлялась яркая картинка, а ниже бежали строчки текста, вводящего игрока в курс событий. Спасибо большое разработчикам за напоминание о тех далеких прекрасных временах, но, право, не стоило. Можно ведь и заикой остаться, от восторга.

Второе потрясение — камера, которую совершенно не интересует, что огромная толпа монстров, размахивая когтями и щелкая клыками, пытается добраться до Синбада. Оператор в это время демонстрирует нам либо красивый анфас молодого охотника за древними кладами, либо его же мужественный профиль. Безумные ракурсы камере еще можно было бы простить, будь игра портом с приставки, там практикуются подобные забавы. Но "Синбад" разрабатывался исключительно для бойцов клавиши и мышки. А у нас другие законы.

Что же до сюжета, то он преподносится нудно, вяло и скомкано. Для человека, который мультипликационный фильм не смотрел, все происходящее в игре будет непонятным. Хоть продукты компьютерной индустрии



развлечений, в основу которых положены творения индустрии кинематографической, чаще всего и не вдаются в толкование фабулы, но все же предоставляют нам путеводную лампу, которая освещает все сюжетные закоулки. В нашем случае лампочек на складе Small Rockets не оказалось. Что за Марина (Marina) такая и откуда она взялась? Почему Синбад решил плыть именно на кладбище кораблей? И зачем, спрашивается, ему вообще нужна эта Книга Мира? Ответы в мультфильме, дорогие друзья. Бегите поскорее в кино или покупайте лицензионные DVD-диски. DreamWorks Pictures радостно потирает руки и уже приговорила ножницы, чтобы стричь купоны.

А вот графика игры на удивление симпатична и мила. В "Синбад — легенда Семи Морей" используются четкие и яркие текстуры, персонажи — точь-в-точь такие же, как в мультфильме, для чего разработчики реализовали модный эффект cel-shading. Модели радуют глаз плавностью линий. Аниматоры тоже постарались на славу — и вот уже Синбад, его друзья и враги плавно двигаются, грациозно размахивают кривыми саблями и, прибегая к помощи магии, вызывают к жизни красивые спецэффекты.

Когда нам в первой миссии, по совместительству tutorialе, объясняют азы управления Синбадом, подсознание начинает причмокивать и сопеть "Диабла, Диабла". Действительно, персонаж, повинаясь щелчку левой кнопки мыши, послушно бежит в указанном направлении под топот сбегających со всех сторон врагов. Но вот процесс убийства оных будит воспоминание о "Mortal Kombat". В наличии у нас три клавиши, чередования нажатий на которые заставляют Синбада выделять разнообразные "комбосы", демонстрировать чудеса фехтования и акробатики. Даже такой родной апперкот присутствует. Для пополнения драгоценной жизненной энергии герою приходится разбивать в щепки бочки и сундуки. Кроме флакончиков с чудодейственным лекарством нам могут попадаться и не менее чудодейственные бонусы. Один, например, повышает убойную силу сабли. Другой — затуманивает сознание врагов, и они начинают атаковать своих же союзников. Третий вызывает из-под земли вам в помощь небольшой отряд скелетов, которые с воодушевлением набрасываются на противников.

Интеллектом враги Синбада не блещут. Даже нет... У врагов Синбада интеллекта — ноль. Но в такой игре отсутствие у монстров AI в голове — большой плюс. Противники бегут напролом по кратчайшему пути и, приблизившись на положенное расстояние, начинают дубасить главгероя. А он, соответственно, крошит их в капусту. Все довольны.

В Голливуде давно поняли, что музыка к фильму, выпущенная отдельным диском, значительно увеличивает прибыль от про-

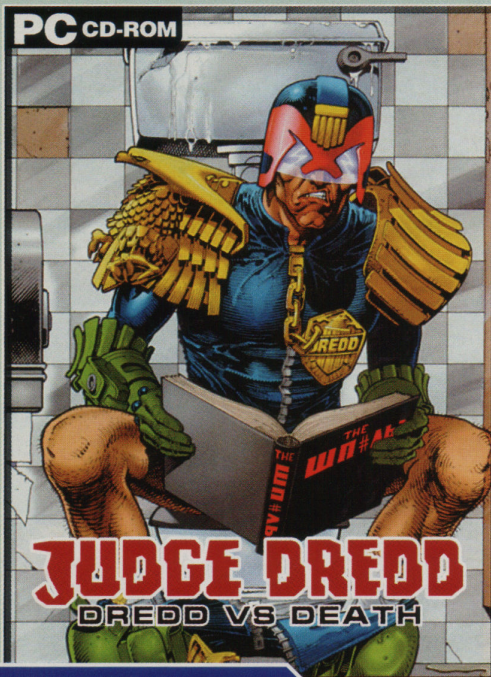


екта. Поэтому и подходят к созданию музыки со всей ответственностью. Для мультфильма "Синбад" были написаны шикарные композиции, часть которых перешла в игру. Музыка играет оттенками, дышит приключениями и морем. Ее не описать словами, эту мастерскую работу надо слышать.

Долго ли, коротко ли шел Синбад по опасному пути... Коротко! Игра заканчивается очень быстро. Вам хватит четырех часов, чтобы неспешным шагом прогуляться по пяти небольшим уровням, вынести всех монстров и разобраться с боссами — по одному на каждый уровень. И тут вновь повторяется ситуация с интеллектом, когда отсутствие чего-то — это есть хорошо. Будь игра хоть на полчаса длиннее, она бы наскучила и удостоилась чести улететь под диван. А с имеющейся продолжительностью настроение не успевает испортиться из-за однообразности процесса. Вы с захватывающим гиканьем закончите игру и уж тогда-то запустите диск под диван. Потому что желание вернуться к ней у вас, скорее всего, больше не возникнет.

...Тут забрезжили лучи дневного светила, и Шахрезада дозволенные речи прекратила...





РОМАН ШИШКИН

Жанр ► FIRST PERSON SHOOTER
 Разработчик ► REBELLION
 Издатель ► VIVENDI UNIVERSAL GAMES
 Издатель в России ► 1C

Требования: CPU 700MHz/ 128 MB RAM/ 32MB T&L graphic card

2,5

- Вполне соответствующая игровому миру музыка
- Слишком устаревшая графика
- Ужасная физика
- Деревянный искусственный интеллект

FPS

www.dreddvsdeath.com



Вы любите компьютерные игры. Обожаете красивую графику, лихо закрученный сюжет, удерживающий в напряжении геймплей. Однако к глубочайшему сожалению действительно хитовые проекты появляются крайне редко. И приходится игрокам терпеливо дожидаться очередного шедевра, коротая долгие осенние вечера за низкосортными подделками, наглými клонами — осквернителями прекрасного. А ночью снятся им те шедевры, которые они помнят, любят и никогда не забудут. Благодарите небеса, что существуем мы, компания Rebellion, которой не чужды ваши чаяния. Мы — отзывчивые разработчики, решили воплотить в новом мега-проекте "Judge Dredd: Dredd vs Death" лучшие элементы эпохальных игр прошлого. И это у нас, разумеется, получилось!

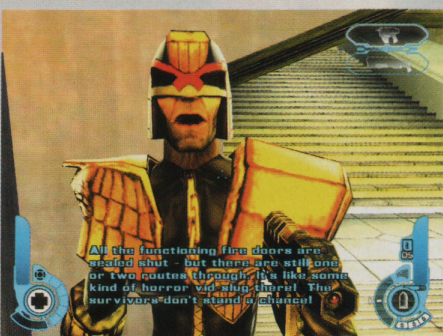
Без сомнения, все помнят, как широко раскрылись глаза, как быстро заколотилось сердце, когда вы впервые увидели графику "Half-Life". Это был шок. Игроки могли полчаса рассматривать охранника, который открывал дверь вагончика, не могли нарадоваться на то, что ученые, разговаривая, раскрывали рты, наслаждались шикарной анимацией персонажей. В "Judge Dredd: Dredd vs Death" мы сотворили для вас точно такую же графику, и даже немного ее улучшили! Почему не слышно громких оваций? Полно вам! Ну и что с того, что на дворе конец 2003 года? На вещи нужно смотреть шире! Мы воссоздали ту самую бесподобную угловатость персонажей и каждого предмета на уровне. Сделали

идентичную модель синхронизации речи и движений рта на полностью лишенных мимики безжизненных лицах NPC. Даже текстуры такие же замыленные, нечеткие! Анимация поражает — модели обладают грациозностью деревянных болванов. Конечно, кое-что мы добавили и от себя. Например, реализовали красивую игру света на различных поверхностях. Этот эффект показался нам настолько уместным, что было принято решение применять его как можно чаще и везде, где только можно. Также удалось использовать такой редкий в современных играх эффект, как цветное освещение. Надеемся, вам понравится. Цветовая гамма потрясет вас насыщенностью и оригинальностью. Наши дизайнеры преложили



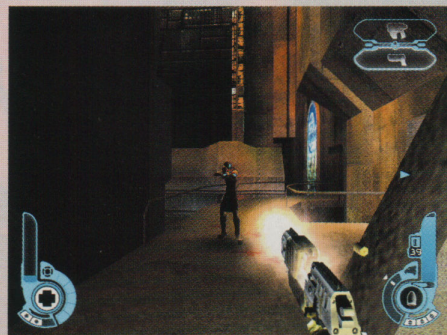
максимум усилий, чтобы подобрать такие восхитительно несочетаемые цвета. Теперь, нажав паузу в любой момент игры, вы сможете увидеть на экране буйство практически всех красок радуги. Мы находим это очень милым. Да, модельный ряд монстров не отличается разнообразием. Однако специалистами нашей компании давно отмечено, что при наличии большого числа различных врагов игрок не успевает к ним привязаться, следовательно, не возникает теплых чувств к программному продукту. Вот мы и ограничили количество видов зомби на уровень цифрой три. Толпы идеально одинаковых зомби-близнецов, неспешно ковыляющих к вам, вызовут ощущение уюта и спокойствия. "Judge Dredd: Dredd vs Death" станет жемчужиной в вашей коллекции игр!

Помните, насколько грандиозен был сюжет в "Quake"? Он умещался всего в нескольких строчках файла readme. Понимая, что мастерство такого уровня нам пока недоступно, мы сделали фабулу немного более развернутой. Немного. На 6 слов больше. Мы гордимся титаническим трудом наших сценаристов, ведь сюжет — одна из важнейших составляющих качественной игры, блестящий пример которой, несомненно, являет собой "Judge Dredd: Dredd vs Death". Кинофильм о похождениях бравого Судьи Дреда оказался нам не таким уж пафосно-изумительным, и мы взяли за основу комиксы. Итак, все представили себе мегаполис, устремившийся на многие километры вывсь. В этом средоточии пороков, разврата и преступности откуда ни возьмись появляются жуткие вампиры, терроризирующие напуганных граждан. Нашему протагонисту придется выяснить, что происходит, наказать всех виноватых и поставить их в угол. Какую незатасканную фабулу мы выбрали для нашей игры. Вам несомненно понравится. "Judge Dredd: Dredd vs Death" взрывает устоявшиеся традиции игрового сюжетостроения!



А вот физика игры — это уже наша оригинальная разработка. Ни в одном хите былых времен мы не нашли физическую модель настолько нереалистичную, чтобы полностью соответствовать нашему видению игры. Мы воспользовались скальпелем Оккама и удалили ненужные элементы, столь часто, на наш взгляд, встречающиеся в других игровых продуктах. Если у стула есть колесики, то для чего, спрашивается, ему ездить? Прикрутим его намертво к полу! Зачем монитору взрываться, рассыпая осколки, при попадании пули? Пусть продолжает транслировать интересные передачи! Кому нужны открывающиеся ящички? Зачем автоматам выбрасывать баночки с прохладительными напитками? Простота — залог успеха. А как поразительно летают монстры при попадании в них пули! Взмах руками-ногами, безумный скачок вверх на три метра, и падение... Игрок всаживает в еще не остывшего монстра новый заряд. Бренное тело противника, уже приготовившееся к встрече с землей в предвкушении отдыха от мирской суеты, снова взлетает вверх на пару метров, вопреки всем законам физики. Третья пуля. В конце концов игрок прекращает издеваться над трупом. Поверженный враг падет. Руки и голова вывернуты под неестественным углом. Ноги устремлены вверх, перпендикулярно земле, к Солнцу. Вы полюбите нашу игру!

Мы долго думали, AI какого шедевра заслуживает повторного рождения в "Judge Dredd: Dredd vs Death". И вспомнили, как восторгался народ отсутствием ума у монстров в культовой (обожаем это слово!) "Serious Sam" — было принято решение о повторении этого хитрого маневра. И должны вам сказать, что в лоботомии персонажей мы преуспели. Освободившееся место в черепной коробке противников и союзников было щедро заполнено скрипами. Все это только для пользы дела. Так, в первой же обучающей миссии, несчастная женщина, которую игроку предстоит спасти, останавливается как вкопанная и отказывается следовать за своим спасителем. Здорово, не правда ли? Будет повод пережить tutorial, совершенствуясь в искусстве управления персонажем. В дальнейшем таких моментов будет все больше и больше. Например, нам недавно пришло письмо, где фанат нашей игры сообщает, что в процессе преследования одного из боссов неправильно сработал скрипт, и злодей, вместо того, чтобы улепетываться вперед по коридору, остановился истуканом. Убивать его нельзя, поскольку это нарушает тонкую сюжетную организацию. Перегрузка последнего чекпоинта ситуацию не изменила. Игрок получил уникальную возможность пройти весь уровень заново. Мы порадовались за этого молодого человека, который получил возможность продлить удовольствие от "Judge Dredd: Dredd vs Death" — лучшей игры во вселенной.



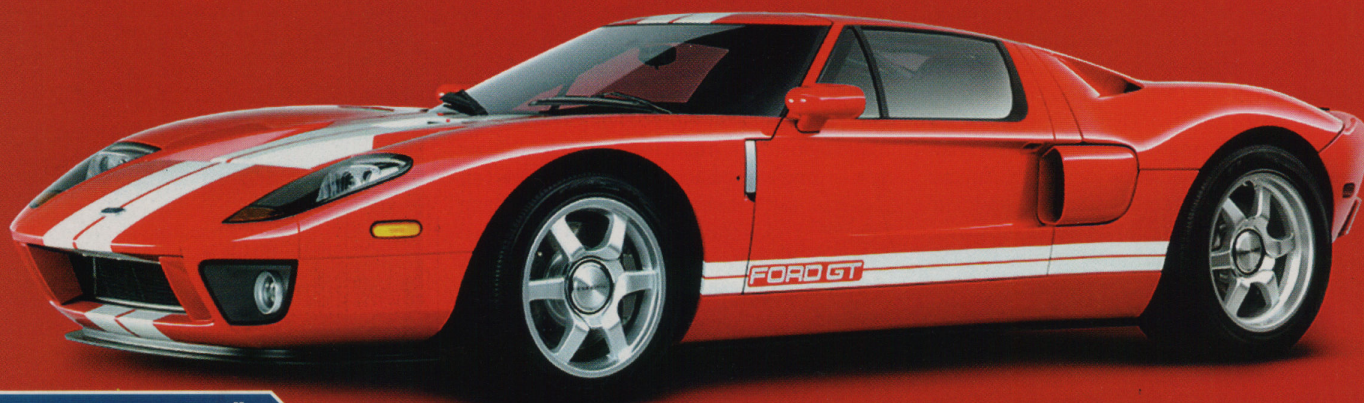
Что за шум? Чекпоинты? Да, есть такое дело. Но и возможность сохраняться в любой момент тоже учтена. Правда, чтобы пойти навстречу противникам излишне частого использования кнопки "quicksave", мы ее упразднили. (Нет у нее больше!) А сохраниться можно, выйдя в меню. Там следует выбрать пункт "save", указать слот для сохранения. Написать новое имя, подтвердить, что вы хотите перезаписать файл, выйти в меню, нажать на кнопку "resume". Функционально и надежно. Наша игра — королева компьютерных игр!

Вот такой великолепный получился у нас продукт. Почему мы не видим восторга на ваших лицах? Мы ведь сделали для вас изумительную игру, выцарапав блестящие моменты из шедевров прошлых лет. Увы, гении всегда остаются непризнанными!

P.S. Ладно, шутки в сторону. Единственное, что в игре сделано действительно хорошо — это музыка. Немного надоедающая, но все равно замечательная. Стили breakbeat, drum'n'bass, industrial действительно добавляют игре огня, драйва и экшена. Так что все таки купите ее, послушайте музыку — и с чистой совестью подарите лучшему врагу на День Рождения.



RACING 2



ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Жанр ▶ ARCADE RACING
Разработчик ▶ RAZORWORKS
Издатель ▶ EMPIRE
Издатель в России/Украине ▶ АКЕЛЛА/МУЛЬТИТРЕЙД

7,0

- ▶ Приятная графика
- ▶ Удобное управление
- ▶ Широкие графические настройки
- ▶ Скучное звуковое сопровождение
- ▶ Неудачная камера

Требования: CPU 1,4 MHz/ 256 RAM/ 64 Mb Videocard

RACING

www.fordracing2.com

Цифра "2" в названии отнюдь не случайна. Попытка создать игру, посвященную автомобилям этой, не побоюсь сказать, легендарной марки, уже когда-то предпринималась, но оказалась откровенно халтурной поделкой и с треском провалилась на фоне более презентабельных конкурентов. Поэтому вполне естественно, что вторая реинкарнация вызывала некоторые опасения. Как оказалось, зря.

Игра создана по вполне привычной схеме. На выбор предлагается три режима: Quick Race, Ford Collections и Ford Challenge. Первый можно условно назвать "нажал и поехал"; во втором вы можете сами подобрать по вкусу тип гонки, машину, трассу, количество кругов и состав оппонентов; а третий представляет собой различные соревнования, победа в которых открывает доступ к новым машинам, трассам и типам гонок.

Нужно отметить, что авторам все же удалось внести в игровой процесс толику разнообразия. В режиме Challenge кроме ставших классическими Single Race, Duel, Elimination (он же — Knockout) вы также встретите такую новинку, как Drafting, где вашей задачей будет поочередно "убрать" с трассы всех оппонентов. Чтобы сделать это, необходимо определенное время продержаться в аэродинамическом мешке позади их машин. Есть также интересные варианты заездов на время. К примеру, Racing Line — тут придется не только уложиться во временной лимит, но и пройти трассу, придерживаясь определенной траектории, отклонение от которой карается штрафными секундами.

Выбор автомобилей, представленных в Ford Racing 2, достаточно велик — от моделей начала пятидесятих годов до современных концепт-каров (наподобие GT-90) — что, естественно, не может не радовать. Игрок получит возможность "укротить" и знаменитые muscle cars, и внедорожники разных модификаций, и сток-версии для гонок серии NASCAR.



Для каждого типа машин предусмотрены "свои" трассы (всего их в игре двенадцать, плюс два гоночных трека и два овала). И пусть они не отличаются оригинальностью (нечто похожее вы не раз видели в том же Need For Speed), но выполнены очень хорошо: продуманы, не слишком затянуты и радуют глаз разнообразием пейзажей. Автобан может совершенно неожиданно свернуть на брусчатку, которая, закручиваясь серпантином, заберется высоко в гору, открывая великолепный вид, а устремившись вниз вы уже, спустя мгновение, будете петлять по индустриальной зоне. Зброшенная дорога в песчаных каньонах выведет на улочки небольшого городка, потом заскочит в туннель, хитро изогнется и побежит по старому железнодорожному полотну, которое доставит вас прямо к водной базе, спрятанной в ущелье...



Трассы в Ford Racing 2 "живые": в городе постоянно снуют общественный транспорт, идут дорожные работы; над пустыней с ревом проносятся истребители, скачет по песку подхваченное ветром перекасти-поле; в джунглях на фоне водопада беззаботно парит дельтаплан и т.д.

Графика радует глаз. Сочная, яркая, без ненужных претензий на фотореализм. Возможно, местами недостает деталей, но, с другой стороны, картинка не перегружена ненужными подробностями. Можно расслабиться и получать удовольствие от езды. Удачно сделан асфальт: при виде "с бампера" стремительное перетекание дорожного полотна отлично передает ощущение скорости. Модельки машин хотя и простоваты, но сделаны очень аккуратно. Сияют в лучах солнца и играют отражениями на полированных боках. Хочется отметить грамотную работу с освещением: мягкое, без какой-либо аляповатости или режущих глаз переходов от одного цвета к другому. Очень облагораживает визуальный ряд уместное применение эффекта blur.

К недостатку графической составляющей можно отнести разве что отсутствие интерьеров машин. Обзор происходящего из кабины был бы наверняка наиболее удобным, потому что имеющиеся в наличии виды — сзади и с бампера — немного невразумительны из-за слишком низко подвешенной камеры. Впрочем, к этому можно привыкнуть. Еще один минус в том, что водители в кабриолетах не анимированы — сидят себе такими безжизненными болванчиками.

Звук, к сожалению, провальный. Ни глубины, ни мощи в нем не чувствуется. Просто жужжит себе где-то за кадром и все. Иногда громче, иногда тише. Музыка, представленная тремя направлениями — Heavy, Funk и Techno — тоже никаких эмоций не вызывает. Учитывая общий достаточно неплохой уровень проекта, абсолютно непонятно, что

помешало разработчикам уделить больше внимания этому аспекту.

А вот что действительно порадовало, так это физическая модель. Для игры, не претендующей на звание симулятора, она очень приличная. Машины ведут себя на трассе адекватно. Величественное купе 60-го года неспешно плывет вперед, вальяжно покачиваясь на поворотах; мощный заднеприводной Mustang туго управляется и любит своевольно вильнуть задом при резких маневрах; раллийный Focus цепко держит трассу своим полным приводом, чутко реагирует на каждое движение руля и мгновенно ускоряется при нажатии акселератора. Единственное замечание можно, пожалуй, вынести в адрес внедорожников, страдающих излишней "прыгучестью". Довольно забавно видеть, как многотонная машина после прыжка с небольшого холмика играючи взмывает на высоту эдак третьего-четвертого этажа. В остальном, правда, тяжеловесы ведут себя, как надо: исправно месят грязь, трясутся на ухабах, зарываются в песок, поднимая тучи пыли, нутужно пробуксовывают, но всегда уверенно и упрямо тянут вперед.

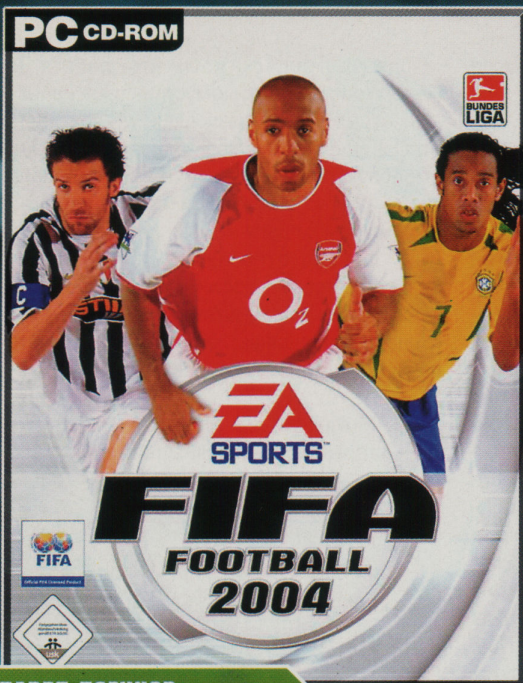
Поведение противников на трассе вполне "человечно". Они активно маневрируют, толкаются. Умеют крепко "сесть на хвост" и грамотно подрезать. При этом они не отличаются показательной агрессивностью и относятся к игроку корректно. Кроме того, компьютерные оппоненты запросто могут ошибиться в торможении, неправильно зайти в поворот или, потеряв управление, в красивом заносе уйти на обочину. И это не может не радовать.

Следует отметить, что расчета повреждений в игре нет как такового. Можно запросто приложиться на скорости "за 200" об бетонный забор, и такая встреча никоим образом не отразится ни на внешнем виде машины, ни на ее поведении. Вероятно, вид погнутых и покореженных автомобилей не согласуется с маркетинговой политикой корпорации "Форд".

Подводя итог скажем, что ребята из RazorWorks по-хорошему удивляют качеством своих работ. Вышедший не так давно Total Immersion Racing, вопреки ожиданиям, получился вполне удачным, а предполагаемый середнячок Ford Racing 2 оказывается на самом деле вещью, хоть и не хватающей звезды с неба, но, тем не менее, весьма и весьма достойной и интересной. Красивая графика, интересные трассы, легендарные машины... Хороший способ отвлечься или приятно отдохнуть.

P.S. Multiplayer'a в игре нет. Вместо него — старый добрый split-screen.





ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▶ SPORT SIM
Разработчик ▶ EA SPORTS
Издатель ▶ EA

Требования: CPU 1100/256 RAM/32 video/1.5 HDD

8,0

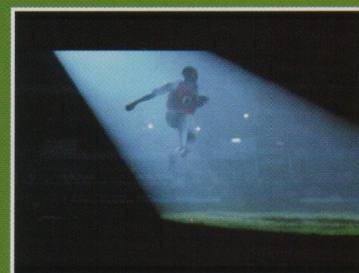
- ▶ Красивая графика ▶ Интересная реализация режима Карьеры ▶ Озвучка и музыка ▶ Множество лицензированных команд
- ▶ Неудобное меню ▶ Реализация дриблинга ▶ Мелкие недочеты в игровом процессе

SPORT

www.easports.com

Осень для любителей футбола, как правило, знаменуется двумя равными по своей значимости событиями. Первым является старт Европейской Лиги Чемпионов, а вторым — выход обновленной игры серии FIFA от EA Sports. И если выступление украинских команд на европейской арене в последнее время не радует, то FIFA 2004 оказалась на удивление качественной.

Вряд ли кто-нибудь будет спорить с тем фактом, на PC у FIFA не было серьезных соперников. Конечно же, выходила тьма тьмущая подделок, однако их уровень и близко не дотягивал до симулятора от EA Sports. Но в этом году ситуация может кардинально измениться, так как Konami портирует на PC культовый Pro Evolution Soccer 3. Разработчики FIFA, естественно, были в курсе и сделали все, чтобы не ударить в грязь лицом перед новым мощным конкурентом. И в этот раз, не смотря на все злые языки, у них получилось.



LESS TALK CONVERSATION

Меньше разговоров и пиара, больше стиля и геймплея. FIFA 2004 в полной мере воплощает эту лозунг. Стильная заставка — нам показывают класс владения мячом Ан-



ри, Рональдиньо и Дель Пьеро — чем-то напоминает знаменитый футбольный вариант клипа на песню Элвиса. Энергичная музыка — слух радуют Radiohead, Asian Dub Foundation, Junior Senior и еще с десяток других альтернативных групп.

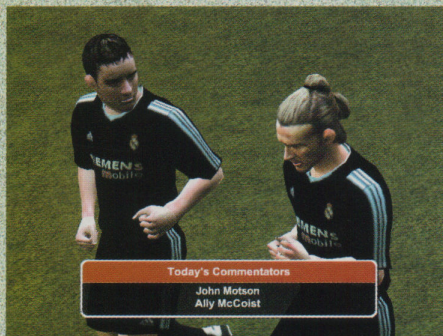
И, само собой разумеется, новая FIFA сверкает множеством лицензированных игроков команд и чемпионатов. Представители украинской лиги отсутствуют, но обвинять в этом нужно, в первую очередь, футболистов Динамо, Шахтера и др. за их посредственную игру.

Прежде чем попасть в главное меню, вам следует выбрать команду, с которой вы будете штурмовать вершины мирового футбола. Ну а само же меню приятно радует множеством новых пунктов (они подсвечены звездочкой).

Была услышана просьба многочисленной армии фанатов, и нам вернули тренировки. Теперь можно оттачивать штрафные, угловые, дриблинг в спокойной обстановке, не волнуясь за последствия ошибок.

Из нововведений следует выделить режим карьеры (Career). Пожалуй, впервые в истории жанра мы наблюдаем некий симбиоз симулятора и футбольного менеджера. После выбора лиги и команды, игрока обрадуют тем фактом, что с ним подписан контракт на один год с требованием выполнить ряд задач: выиграть n-ое количество матчей, забить столько-то мячей и т.п. За каждое выполненное задание начисляются очки престижа, ну и тысячу выдают авансом.

Очки престижа можно тратить на повышение уровня всей команды или индивидуальную подготовку игроков. Следует заметить,



что интенсивная тренировка перед матчем существенно влияет на саму игру. Режим карьеры освежил несколько поднадоевший за много лет игровой процесс.

TO THE GAME

Физическая модель, использованная еще в FIFA 2003, продолжает взрослеть и приближается по реалистичности к высоким стандартам Pro Evolution Soccer. Напомню, что в FIFA 2003 мяч был реализован как независимый от футболиста предмет и действительно реагировал на все прилагаемые к нему силы. В 2004 версии, эта идея получила дальнейшее развитие. Мячик ведет себя в соответствии со всеми законами физики и зачастую летит не туда, куда хотелось бы. Кроме того, сами футболисты стали более реалистично взаимодействовать друг с другом. Можно забыть про клавишу "D", которая в 90 случаях из 100 помогала при отборе мяча. Наконец-то игроки действуют более "футбольно". В борьбе за мяч ваши подопечные будут нередко отталкивать оппонентов, хватать их за футболки или даже наступать на ноги, что частенько карается желтой карточкой. Подкат сам по себе стал довольно бесполезным и практически всегда заканчивается горчичником или того хуже удалением. За счет подобных моментов футбол стал более разнообразным и динамичным. Ситуация, когда форвард, на скорости обходя двух защитников, падает, запутавшись в ногах третьего, в FIFA 2004 встречается очень часто. Поэтому пристальное внимание следует уделить тактике и схемам игры, которых стало намного больше, и, что самое главное, в отличие от предыдущих версий они заработали и серьезным образом влияют на исход матча.



EA Sports не стали изменять своей традиции, и снова трансформировали систему розыгрыша стандартных положений. После назначения стандарта должен быть выбран один из четырех вариантов розыгрыша: сразу нанести удар по воротам, либо разыграть его; навесить на дальнюю штангу при угловом, либо отдать пас. При штрафном также нужно еще успеть нажать клавишу "D", в то время когда ползунок будет в зеленом секторе. В целом, новая система требует сноровки, однако голы, забитые со стандартов, доставляют истинное удовольствие.



Компьютерный интеллект также претерпел значительные изменения, играть становится весьма тяжело уже на Professional, а World Class поначалу и вовсе кажется недостижимым.

LIVE!

Сама же игра выглядит красиво, однако серьезных различий после FIFA 2003 найти не удалось. Футболисты в спорных игровых ситуациях эмоционально апеллируют к арбитру, судья в свою очередь активно жестикулирует, давая понять, что его решения обжалованию не подлежат, лайнсмен машет флажком, заметив нарушение, а подняв-



шийся после подсечки игрок прихрамывает некоторое время. Движения выполнены с кинематографической точностью (Motion Capture давно стал стандартом для игр подобного рода) и больше не вызывают ассоциаций с солдатами Урфина Джуса.

Озвучка, как всегда, великолепна, трибуны скандируют кричалки, шумелки, пыхтелки. Стадион "правильно" реагирует на голы, и если вы забили мяч на выезде, то не ждите одобрения болельщиков. Комментаторы те же — Джон Мотсон и Алли Маккойст.

О ДЁГТЕ

Не обошлось, разумеется, без недостатков. В самом начале меню вызывает сильное раздражение. К нему тяжело привыкнуть даже после недели игры. Также отсутствует возможность игры по сети и запись повторов (эти досадные минусы обещают устранить ближайшим патчем).

Серьезные нарекания вызывает реализация дриблинга, чтобы выполнить задуманную комбинацию с помощью клавиатуры желательно иметь длинные и резиновые пальцы, посему для комфортной игры просим необходим хороший геймпад.

ХИТ? ХИТ!!!

Очередную реинкарнацию популярной серии несомненно ждет успех. Причем, судя по всему, больший, нежели у предыдущих частей. EA Sports удалось внести разнообразие в геймплей, добавить новый интересный режим и несколько улучшить графику. И если разработчики будут продолжать в том же направлении, то следующая игра из бесконечной серии FIFA сможет на равных тягаться с королем футбола Pro Evolution Soccer.



Tortuga: Pirates of the New World

Тортуга

ПИРАТЫ НОВОГО СВЕТА

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▶ ECONOMIC STRATEGY/ARCADE

Разработчик ▶ ASCARON

Издатель в России/Украине ▶ АКЕЛЛА/МУЛЬТИТРЕЙД

Требования: CPU 450/64MB RAM/16 video/500 HDD

8,0

▶ Концепция и реализация ▶ Хорошая графика ▶ Историческая проработка ▶ прекрасные морские сражения ▶ Интерфейс

— ▶ Музыка

ARCADE

www.akella.com

WANTED LIST XVII ВЕКА

1. Шарп, Бартоломью (упом. 1679-1682), из Англии. В 1680 участвовал в переходе пиратов через Панамский перешеек. Захватил испанский военный корабль "Св. Троица". В 1681 вернулся из Панама в Вест-Индию через Магелланов пролив. В 1682 высадился в Дартмуте, после чего предстал перед судом, но был оправдан.

2. Рингроуз, Бэзил (ум. 1686), из Англии. В 1680-1681 плавал вместе с Шарпом. Автор книги "Путешествия и приключения Бартоломью Шарпа" (1684). В 1684 пиратствовал в южных морях с Суоном. Убит в Мексике.

3. Мансфилд (Мансвельт), Эдуард (ум. 1665), голландец с острова Кюрасао, адмирал флибустьеров. Блестящий командир, пользовался большим авторитетом у подчиненных. Первым из пиратов пересек Панамский перешеек. Умер на Тортуге своей смертью. На адмиральском посту его сменил Морган.

4. Соукинс, Ричард (ум. 1679), из Англии. Прирожденный вождь, участвовал в первом переходе пиратов через Панамский перешеек. Убит в бою 22 мая 1679.

5. Легран, Пьер (первоначальное имя Пьер Франсуа) (упом. 1670), из Франции. Флибустьер с острова Эспаньола. Ночью на небольшом паруснике с командой в 28 человек захватил испанский галеон с несметными сокровищами, что принесло ему широкую славу. Продал галеон во Франции и обосновался в Дьеппе, где прожил в достатке до конца жизни.

ОДИССЕИ НЕИЗВЕСТНЫХ КАПИТАНОВ

Признайтесь, что тот из вас, кто в детстве зачитывался Саббатини, не раз мечтал попасть в те далекие времена, когда по морям скользили парусные корабли под предводительством бесстрашных капитанов, времена, когда Карибское море было сре-

доточием политических интриг и ареной кровопролитных сражений.

Мечты так и остались бы мечтами, если б на помощь не пришла виртуальная реальность. Именно после появления ряда игр, несостоявшиеся капитаны Блады смогли взглянуть на мир глазами морского волка. Одной из первых игр подобного рода была Pirates господина Сиды Мейера (Sid Meier),



породившая целую армию схожих игр; знаменательной стала также русская "Корсары". А ведь было еще недоразумение под названием "Пираты Карибского моря", после которой "Тортуга: Пираты нового света" (Tortuga: Pirates Hunter) от немецкой Ascaron пролилась настоящим бальзамом на изголодавшуюся по морским просторам душу.

"ТВОЕ ЛИЦО МНЕ ЗНАКОМО, Я ТЕБЕ РАНЬШЕ УГРОЖАЛ?"

Первой игрой с частично морской тематикой про купцов времен Ганзейского союза был Patrician, слегка нудная стратегия с аркадными морскими боями. Потом был Port Royal — игра про каперов, флибустьеров и просто пиратов с упором на морские сражения и упрощенной экономической частью. И наконец, третьей и самой луч-



шей игрой "про пиратов" от Ascaron стала "Тортуга".

Сразу же после запуска может показаться, что перед нами адд-он к Port Royal. И не удивительно — используется все тот же графический движок, что и в предыдущих двух играх. Однако при ближайшем рассмотрении начинаешь замечать позитивные изменения как по форме, так и по содержанию.

Принцип остался тем же — перемещаясь по "глобальной" карте Карибского моря, попутно посещая колониальные города, мы вступаем в морские сражения с пиратами, а также с кораблями вражеских держав. Делается все это ради выполнения глобального квеста — захвата определенного количества городов. Он ограничен по времени, однако 10-20 лет, думаю, вам должно хватить с головой.

Сценариев в игре много, нам предстоит поработать на Испанию, Голландию, Англию, Францию. Каждый сценарий проходит на фиксированном уровне сложности, изменить который нельзя; вкусы вроде линейных кораблей можно встретить лишь в самых последних главах.

Чувствуется, что, приступая к созданию игры, разработчики проштудировали горы как художественной, так и исторической литературы, — карта бассейна Карибского моря проработана до мелочей и полностью соответствует реалиям того времени, географические названия, персоналии некоторых пиратов, быт и условия существования брава капитанов порадуют своей достоверностью всех поклонников романтики Кариб.

ПИАСТРЫ, ПИАСТРЫ, ПИАСТРЫ ...

От Port Royal игра отличается более упрощенной экономической моделью. Причем в данном случае, это пошло только на пользу. В каждом городе, по-прежнему, можно закупить товары (ассортимент варьируется от зерна до конопля) и потом продать в порту, где данный товар является дефицитным. И все, никаких сложностей с рынками, созданием городов и пр. Изредка губернаторы архипелагов могут подкинуть нам экономические задания, однако поручения эти абсолютно не раздражают и выполняются очень легко.

Основной и главный плюс игры — замечательные аддитивные бои. Управление похоже на старых добрых Пиратов — правой кнопкой мыши мы направляем корабль, левой производим залп из пушек (ядра, книпеля и картечь идут в стандартной поставке с каждым судном). Несмотря на некоторую примитивность, бои очень увлекают, в особенности, если против вашего, пусть и отличного, но одного, фрегата выступает пять-шесть барков. Всегда хочется поиграть еще чуть-чуть, выиграть еще более сложный бой и повисить, наконец-то, уровень капитана.

Иногда на карте можно встретить "знаменитых пиратов", сообщение о награде за головы которых вы найдете в каждом городе. За их убийство кроме опыта дают кругленькую сумму денег. Но наиболее лакомой добычей является Золотой испанский флот, который "запускается" время от времени с запада на восток и заходит в несколько портов. Захватить такой флот — дело не из легких, но поверьте, что оно того стоит.

Задания, получаемые от губернаторов, заслуживают отдельного слова. Они весьма разнообразны — уничтожить пиратов в определенном районе, развеять ситуацию во вражеских городах, конвоировать корабль и т.д. и т.п. Если же по сценарию страна вашего подданства находится в состоянии войны с какой-либо державой, то настоятельно рекомендуется приобрести каперское свидетельство, дающее право атако-



вать вражеские корабли без ухудшения репутации.

ПОДНЯТЬ ПАРУСА

Интерфейс в играх типа "Тортуга" является чуть ли не основным критерием, определяющим будущее игры. В нашем случае он очень интуитивен, все нужные иконки находятся под рукой, информация о корабле, команде тоже всегда на виду. В правом нижнем углу экрана выводится основное и второстепенное задание и время, оставшееся для их выполнения.

Графика со времен Port Royal возмужала, стала гораздо более детализированной и внешне приятной, разработчики опять же очень сильно постарались. Водное пространство сработано достаточно реалистично, хотя последние технологические достижения не используются вовсе. Глобальная карта красиво и правильно отображает города, джунгли, индейские поселения, проходящие корабли.

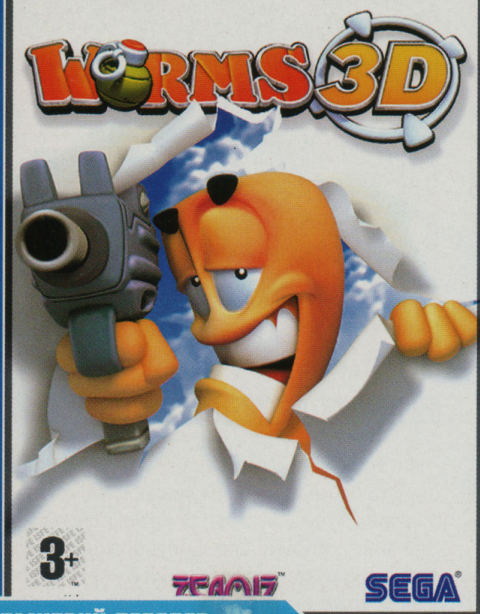
А вот музыка в игре разочаровала, хотелось услышать некоторое подобие саундтрека к нашумевшему фильму про карибских пиратов, однако не вышло...

Приятно также, что лицензированная версия игры появилась на нашем рынке практически одновременно с мировым релизом. Локализация, по моему скромному мнению, выполнена на 5 баллов, все названия переведены верно, не было выявлено ни одного несоответствия в падежах или склонениях.

Итак, всем, соскучившимся по хорошим морским стратегиям, настоятельно рекомендую "Тортугу: Пираты нового света". Ведь она являет собой тот редкий случай, когда игра превосходит ожидания. Отличная работа, Ascaron!



PC CD-ROM



ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

Жанр ▶ TURN BASED STRATEGY
 Разработчик ▶ TEAM17
 Издатель ▶ SEGA
 Издатель в России ▶ СОФТКЛАБ

Требования: CPU 1200 MHz/ 256RAM/32 MB Videocard/1.2 GB HDD



6,5

+

- ▶ 3D ▶ Полностью разрушаемые уровни
- ▶ Отличная озвучка
- ▶ Атмосфера и геймплей предыдущих частей

-

- ▶ Странная физика и система повреждений
- ▶ Слабый AI
- ▶ Невменяемая камера

www.worms3d.com

TBS



Но для начала проведём небольшой экскурс для тех, кто впервые (неужели такие есть?) сталкивается с сагой о воинствующих червяках. Worms — это пошаговая стратегия, в которой мы управляем командой (сюрприз) червячков, ведущей боевые действия против другой команды (и снова сюрприз) червей, используя при этом огромный арсенал вооружения, начиная с самых обычных винтовок, базук и заканчивая летающими овцами, бананами, а также взрывоопасными бабушками. Казалось бы, нечего особенного, но оригинальная игра была приправлена изрядной долей юмора и имела просто таки зашкаливающий fun-factor, особенно в многопользовательском режиме.

При первом запуске Worms3D у вас может появиться ощущение, что игра претерпела значительные изменения. Даже у профи, скорее всего, возникнут проблемы связанные с передвижением червей и выбором удачной позиции для выстрела.

Компьютерные игры медленно, но уверенно движутся к фотореализму. То, что ещё год назад казалось верхом графического совершенства сейчас не вызывает былого восхищения. А разработчиков, продолжающих создавать 2D игры, называют не иначе как чудаками. Вот и Worms, достаточно долго остававшиеся в двухмерном лагере, не смогли противостоять техническому прогрессу. Изменилось ли что-то во всенародно любимой игре с приходом третьего измерения? Попытаемся разобраться.

Благо есть подробный tutorial, который буквально за полчаса поможет освоиться даже новичкам. Основной вид в игре — от третьего лица, но есть также вспомогательные, которые существенно облегчают жизнь игроку. Можно отправить камеру "под облака", что поможет определить местоположение ваших и вражеских червячков, а также обозначить цель для авиаудара. При прицеливании же камера переносится приблизительно в то место, где у существ, по идее, должен находиться мозг, но поскольку я не знаток анатомии червей, уточню — в голову, почти как в настоящем FPS. Ветераны шутерного фронта могут радоваться — их навыки найдут применение и здесь. Печалит лишь то, что чувствительность мышки изменять нельзя. Можно также предъявить претензии к поведению камеры, она хоть и "привязана" к мышке, но имеет свойство "цепляется" за выступающие части ландшафта, а также резко менять своё положение, не зависимо от желания игрока. Это порядком выводит из себя и

иногда мышке хочется вырвать хвостик, и этим самым хвостиком разработчиков слегка придушить.

Начиная игру, вы сможете полностью настроить параметры команды от имени червяков до вида надгробных плит на могилах павших в неравном бою товарищей. Как и в предыдущих частях для одного игрока существует четыре варианта сражения: уже упомянутая выше тренировка, кампания, в которой нашим подопечным придется выполнять разнообразные миссии, что даст



возможность открыть новые типы вооружений; режим соревнований, где вы сможете отточить навыки обращения с различным оружием и открыть новые режимы игры; а выбрав пункт "быстрая игра" начнете битву с кремниевым разумом на случайно выбранной карте. Многопользовательский режим, кроме уже ставших стандартными LAN и Hot seat, может похвастаться наличием игры по Интернету. Ещё один повод порадоваться — теперь вы сможете доказать, что ваши черви самые червивые не только вашему компьютеру и соседу Феде, но и всему миру.

Для самых любознательных есть Wormapedia, в которой описаны история червяков и доступное в игре оружие.

Отрадно, что с переходом в полное 3D, Worms не утратила своего чувства юмора. Червяковые бойцы всё так же отпускают комментарии по поводу ваших действий, гримасничают, причем делают это чертовски забавно.

В графическом плане Worms3D не представляет собой ничего особенного. Всё сделано довольно приятно, но без изысков. Модели оружия и самих червей неплохи, а вот на окружающий мир полигонов пожалели, да и текстуры могли бы быть почётче. Спецэффекты абсолютно не выразительны — небольшое оранжевое облачко, из которого в разные стороны разлетаются осколки, символизирует взрыв. Но есть у графики и довольно существенное достоинство — она смогла сохранить мультяшный стиль предыдущих частей. Игровые уровни, как и раньше, можно практически полностью разрушить.

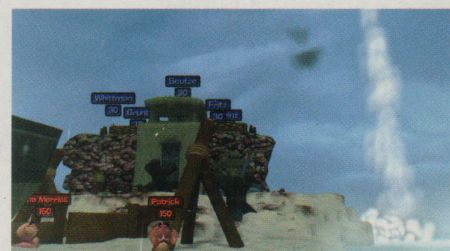
Видимо за время переноса в 3D несчастные червячки подверглись лоботомии, из-за чего забыли большинство иностранных языков, в том числе "великий и могучий". Так что не ждите милого русскому уху "Змей Горыныч", "камикадзе", "промазал". Остальные же звуки аккуратно перенесены на новую почву из предыдущих частей сериала. И правильно, зачем менять то, что и так неплохо сделано.

Казалась бы вот она голубая мечта розового детства — практически идеальный пере-



нос игры из 2D в 3D, ан нет. К примеру, объясните мне непонятливому, почему теперь, после того как по нашему подопечному наносится удар по силе равный двум Хиросима, он вместо того, что бы с криками "AAA-AA!", улететь в воду, стоит на месте аки каменное изваяние, или в качестве уступки чуть-чуть сдвигается, совсем чуть-чуть. Очки жизни нашего подопечного при этом уменьшаются самую малость, либо не уменьшаются вовсе. Почему, как и раньше AI часто ошибается и бросает гранаты прямо себе под ноги? Куда исчезли орудия землекопа? Ответы есть, но они не убедительны. Уменьшившийся размер карт и недоработанный 3D движок в качестве оправдания не принимаются.

Повторит ли игра судьбу трёхмерного червя-неудачника Earth Worm Jeam 3D? Вряд ли мы сможем дать однозначный ответ. По сути, кроме 3D графики в игре нет ничего инновационного — это всё те же червяки, но с необузданной камерой и противоречивой физикой.





РОМАН ШИШКИН

Жанр ▶ ACTION/ADVENTURE
 Разработчик/издатель ▶ UBISOFT
 Платформы ▶ PS2, GAMECUBE, XBOX, PC
 Издатель в России/Украине ▶ АКЕЛЛА/МТ

9,0



▶ Отличный геймплей ▶ Атмосферная графика
 ▶ Великолепная музыка ▶ И еще много, много всего...



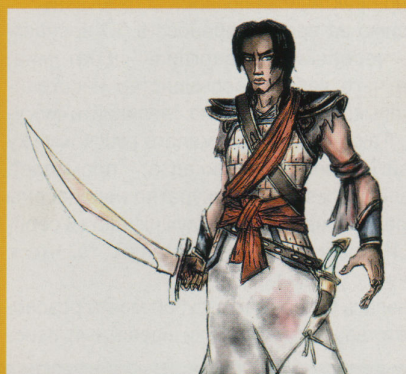
▶ Не всегда удачные ракурсы камеры ▶ Низкая сложность боев ▶ Иногда — падение fps

ACTION

www.prince-of-persia.com

*"...Только человек с чистым сердцем может получить кинжал.
 Только человек с узкой задницей может спуститься по этим ступенькам.
 Я человек с узкой задницей — я получу кинжал."*

Когда-то, давным-давно, словосочетания Лара Крофт (Lara Croft) и Tomb Raider не были ругательством. Мы все вечера, плавно переходящие в бессонные ночи, расхищали гробницы, перемещались из одного экзотического места на Земле в другое, обстреливали врагов с двух рук, избегали смертельных ловушек, шутя перепрыгивали через широкие ямы, дно которых было усеяно острыми кольями, решали интересные головоломки... А в это время в подсознании всплывали картины: гибкая фигурка в белых одеждах бежит по серым коридорам, к стенам прикреплены вечногорящие факелы, времени осталось совсем чуть-чуть, а где-то недалеко, в комнате с коврами и подушками, томится красавица принцесса, похищенная злым визирем Джафаром.



В 1989 году компания Broderbund Software выпускает гениальную игру Prince of Persia. Человек с огненными волосами в белом бурнусе, подгоняемый быстроутекающим временем, спасал Ее. Принц бежал, прыгал, повисал на краю бездонной пропасти, верным мечом разил толстых противников в красивых тюрбанах. Это была одна из лучших игр того времени. Ею наслаждались все, у кого на работе стоял прогрессивный компьютер нового поколения IBM PC XT. Играли и те, чьих начальников еще не посетила светлая идея приобрести для сотрудников ЭВМ. Они запасались ящиками пива для знакомых, которые познали радости жизни в виртуальной Персии, и ночами пропадали в казенных учре-

ждениях. На проходной человек в черном небрежном тоном сообщал бдительному дедушке-вахтеру, что идет на девятый этаж к Андрею Такому-то, ПОРАБОТАТЬ на компьютере. Охранник понимающе кивал, косился на пивные бутылки и пропускал... А через десять минут реальная жизнь давала счастливцу, устроившемуся перед монитором и клавиатурой, отгул, и виртуальная вселенная принимала его с распростертыми объятиями. Он становился принцем. Движения фигурки на экране — его движениями. Толстопузым прихвостням Джафара он назначал имена злейших врагов. Он заочно любил принцессу, которая ждала своего избавителя в самой верхней комнате самой высокой башни. Он ненавидел время,



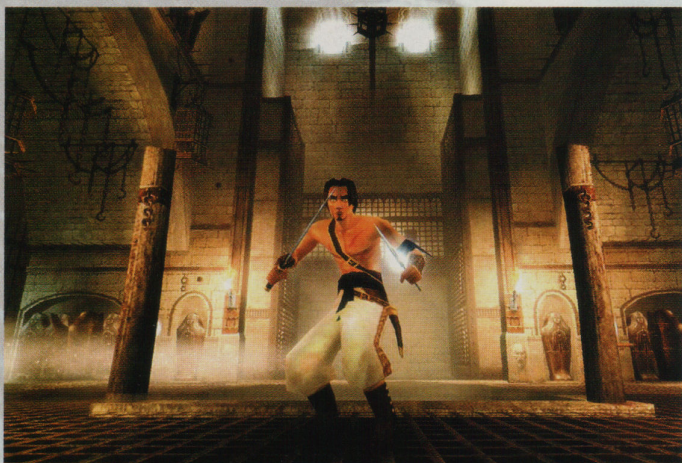
которое так мешало и гнало вперед, не давая насладиться запахом подземелий, видом красной полоски орнамента вдоль стены, вкусом жидкости из пухлого кувшина. Маленькая серая мышка помогала ему в приключениях, черное отражение, выпрыгнувшее из зеркала, — мешало. Принц

проскакивал меж двух листов зазубренной стали, смыкающихся каждые две секунды с ледящим душу лязгом. Он ступал осторожно, чтобы не потревожить ловушки, мгновенно выбрасывающие из отверстий в полу смертоносные заостренные колья. Человек в белом бурнуса нажимал на выс-



тупающую часть пола, где-то далеко-далеко со скрежетом открывалась решетка, и он неслся туда, преодолевая обрушивающиеся панели, перепрыгивая глубокие ямы, стараясь успеть... О том, как двигался принц, слагали легенды. При смене направления движения фигурка с рыжими волосами еще немного пробежала, выставляла вперед ногу, отталкивалась от пола и с ускорением начинала бег в другую сторону. На краю пропасти принц, чуть не потеряв равновесие, взмахивал руками. Повиснув над бездной, он подтягивался на руках, опирался на один локоть, затем на второй, снова подтягивался, становился на одно колено и полностью выпрямлялся. Принца любили все, игра расходилась на дискетах, беззаботно переписываемых у товарища, по бескрайним просторам Советского Союза, еще ничего не знающего о пиратстве. Никому не известный молодой человек со смешной





фамилией Пелевин пишет отличную повесть "Принц Госплана". Новички выпытывают у ветеранов, как пройти шестой уровень, те же только ухмыляются. Это была игра посвященных, и посвящены были все.

Через четыре года появилась (разумеется) вторая часть истории о подвигах принца. Люди с замиранием сердца вставляли флоппи-дискеты в дисковод, надеялись на отличные приключения, принц (уже в богатом одеянии и с чалмой на голове) выпрыгивал из окна... Но что-то было утеряно. Это был уже не тот принц, не та принцесса, не та игра. Плюнув с досады, народ доставал дискету с Первой Частью, и в тысячный раз спасал красавицу.

В конце девяностых компания Red Orb объявила, что в скором времени выйдет новая потрясающая, захватывающая, отменная, великолепная, превосходная, отличная, прекрасная игра Prince of Persia 3D, прямая наследница всенародного хита. Люди, чтобы освежить воспоминания о том, как живет принц в Персии, достали с полки пыльную дискету, попытались засунуть ее в CD-ROM, непонимающе покачали головой, хлопнули себя по лбу, купили в антикварной лавке привод для гибких магнитных дисков, прикрутили его к компьютеру и еще раз насладились великолепным игровым процессом. Чего они так и не смогли сделать в 1999-м году, когда Prince of Persia

3D все-таки увидел свет. Новая игра оказалась откровеннейшей халтурой. На месте был принц, была Персия, была красавица, была даже мышка, но не было Атмосферы. Дискеты выбрасывали в окно, оставив тщетные надежды на возвращение Того Самого Героя в Белом Бурнусе. Идеал поруган, жить больше незачем. Хотя нет, почему же незачем? Ведь есть много отличных продуктов. Игнали в Half-Life, Grim Fandango, Outcast и Fallout. Но вот Мечты о Персии больше не существовало. Сердце было разрублено кривой саблей.

Нет, вру я... Мечта была. Она никогда не угасает, и в начале 2003 года угольки надежды снова затеплились. Появились слухи о разработке Prince of Persia: The Sands of Time. Без номера на этот раз... Просто новый принц. Поступали небольшими порциями красивейшие скриншоты, но мы-то знали, что ничего путного из этой затеи не выйдет. Мечта была, но все же мы ЗНАЛИ... И вот наступил ноябрь, вот наши цепкие ручонки ухватились за вожденный диск и засунули его в черненькую коробочку с логотипом Sony PlayStation 2. Мы приготовились ругать сей продукт — порождение жадной до наживы Ubisoft, мы достали Большую Ручку и Огромный Лист Бумаги, чтобы в процессе игры записывать все глупости, ляпы, ошибки, недоработки и оплошности команды разработчиков. Но внезапно ре-



альность взорвалась, Пески Времени, заключенные в диске, взбунтовались, произошло слияние прошлого и будущего, далекий 1989-й пришел в 2003-й и это был Принц. Он вернулся...



Многие люди думают, что Время — это спокойная река, которая течет медленно и неторопливо, иногда немного изгибаясь. Но это не так. Я видел Время. Оно больше похоже на штормовой океан. Оно мечется с яростью льва, рвет на части устоявшиеся традиции и постоянно изменяется. Пески Времени бушуют в стеклянной емкости часов и с нетерпением ждут момента, когда они смогут вырваться на волю. И однажды им это удалось... Я могу поведать вам эту историю, потому что сам, своими руками выпустил Песок. Только пообещайте верить всему, что я скажу. Итак...

Повествование ведется от лица молодого принца. Он начинает рассказ, а мы помогаем ему продолжить, сами строим сюжет истории. Когда мы по ошибке направим фигурку героя в глубокую пропасть, позволим ему умереть в бою с противниками или наткнемся на колья, рассказчик остановит "Погодите, погодите, на самом деле все было немного по-другому" (Wait, wait, wait, no — that's not the way it happened), и продолжит повествование с последнего чекпоинта. Это не игра — это чудесная восточная сказка. Здесь даже воздух пропитан волшебством.

Как-то великий и могущественный султан, мой отец, осаждал дворец злого махараджи. Во время боя визирь напомнил ему про несметные сокровища индийского владыки. Я быстрее стрелы помчался на поиски сокровищницы, ибо хотел сам принести любимому отцу бесценные трофеи. Пробираясь сквозь осажденный дворец, я нашел красивый кинжал. Мое сердце опечалилось, владыка персов без помощи своего любящего сына обрел сокровища. Когда я вырвался из объятий смерти, и покинул коридор, чуть было не оборвавший мою жизнь, отец и визирь уже раздавали указания воинам, чтобы те не повредили огромные песочные часы потрясающей красоты, найденные в одном из залов... Мы с победой возвратились домой, и визирь посоветовал мне воткнуть найденный кинжал в щель на часах. Ослепленный его обещаниями, сулившими процветание державе моих предков, я последо-

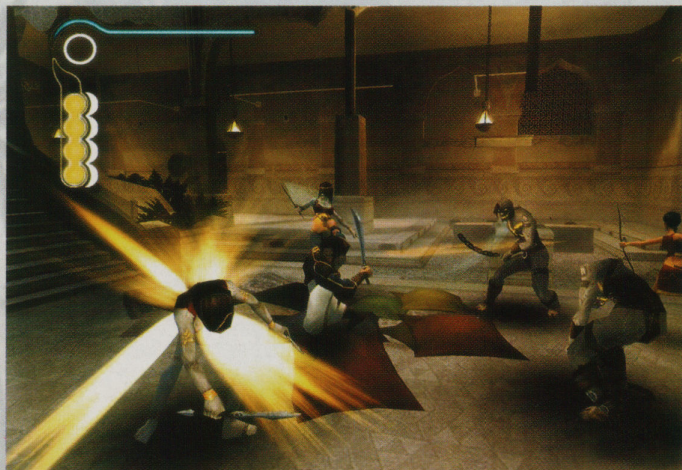


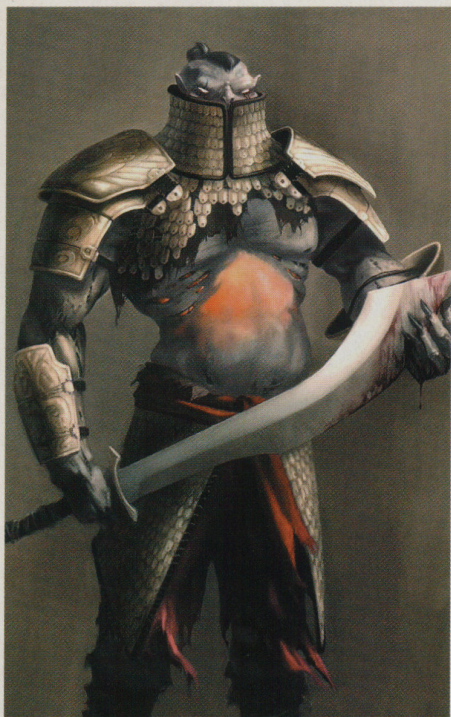
вал совету... О, горе мне, легковерному! Песок вырвался на волю, рассеявшись по всему дворцу. Наши подданные, которых касалась песочная пыль, теряли человеческий облик и превращались в ужасных зомби. Выжили только подлый визирь, да обрушит Небо на него свой гнев, прекрасная принцесса Фара (Farah), плененная моим отцом Индии, и еще несколько счастливыхцев...

Уж сколько раз твердили — не стоит хватать вещи, назначения которых ты не понимаешь, пусть даже ради того, чтобы порадовать папу. И уж тем более не стоит использовать эти предметы на других, принцип действия которых ты понимаешь еще меньше. Все непонятные артефакты следует оставлять "где стоят", довольствуясь банальным золотом-брильянтами. А сколько раз в сказках нам рассказывали о том, что не следует доверять лживым речам визирей... Однако в Персии собственное народное творчество, видать, не изучают, вот и случается у них Самое Страшное. Теперь молодому принцу с помощью не менее моло-

дой и не менее стильной принцессы Фары придется спасать свое королевство.

Игра состоит из нескольких элементов. Во-первых, герою придется передвигаться по дворцу, преодолевая разнообразные препятствия и ловушки, во-вторых, он будет сражаться с полчищами песчаных зомби, и, наконец, воину с кинжалом в его путешествиях будут встречаться головоломки, без решения которых рассказ продолжаться не будет. И, что безумно радует, разработчикам удалось не переступить ту грань, за которой начинается скука. Принц скачет по стенам, прокатывается под смертоносными лезвиями, крадется меж острых кольев, перепрыгивает с шеста на шест. И, кажется, вот сейчас, через пять минут выключу приставку и пойду пить по советам друзей зеленый чай, как со всех сторон наваливаются песчаные зомби, и, забыв о чае, рубишь супостатов направо и налево, иногда переключаясь в режим slo-mo. И вот, вроде уже сейчас это тоже надоест, как враги заканчиваются, и нам предлагают решить за-





гадку зубчатых колес. Причем все головоломки в игре досконально логичны и не требуют мануального поворота мозгов на 360 градусов... Игра не отпускает, да мы и сами не хотим уходить. Добавки, добавки!!!

Я бежал по коридорам огромного дворца. Огромная яма, дно которой усеяно шипами, разверзлась передо мной. Ни обойти, ни перепрыгнуть. Разбежавшись, я прыгнул на стену, и побежал по ней. Быстрее, быстрее... И вот я уже на другой стороне. Куда

дальше? Две стены параллельно друг другу и тупик. Взмахиваю на одну из стен, отталкиваюсь от нее и прыгаю на противоположную, отталкиваюсь, снова прыгаю на первую стену. Так, используя все свои умения, я взобрался на десять метров вверх. Что теперь? Далеко, на другой стороне огромного зала видна дверь, лестницы разрушены. А в стене на примерно равном расстоянии — деревянные шесты с флагами. Прыгаю на первый, раскручиваюсь на нем, прыгаю на второй... И вот, наконец, я на другой стороне.

Но что это? Я слышу рев надвигающихся полчищ мерзких зомби. Выхватываю верный ятаган, становлюсь в боевую стойку. Сколько их? 10? Почему так мало? Окружают... Первому достался удар поперек груди, второму — ногой в ухо, перепрыгиваю через третьего, в полете полоснув его по шее, отталкиваюсь от стены и, выставив вперед саблю, лечу к четвертому — смертельная рана, снова удар ногой, сальто, всаживаю с размаху кинжал в поверженного, круговое вращение с саблей, и враги просыпаются песком на мозаичный пол. Зовите меня танцующей смертью...

Движения принца просто завораживают. Игра — это непрекращающийся танец, с саблей и без. Количество отдельных движений складывается в несметное число, а связки выполнены плавно и гладко. Такое впечатление, что мы не играем, а смотрим ролик, долгое время режиссированный в подвалах Ubisoft. Это "Индиана Джонс" — мы бегаем по стенам, карабкаемся вверх по колоннам, раскачиваемся на веревке,

балансируем на узком бревне. Это фильм с участием Джеки Чана (Jackie Chan) — спешат противники, и мы демонстрируем чудеса кунг-фу, смешанные с мастерским владением саблей. Однако, несмотря на некоторые невероятные способности принца, все происходящее на экране выглядит реалистично и правдоподобно. Кроме того, управление простое... Да нет, что это я, оно интуитивно понятное! Никаких сложных комбинаций, из пары нажатий кнопок рождается умопомрачительной красоты связка, причем движения в ней не абстрактные, а именно те, которые мы предполагали увидеть, нажимая на кнопки. Разработчики всего мира, записывайтесь на курсы повышения квалификации в Ubisoft! Пожалуйста!

Владеющему Кинжалом Времени принцу полагаются бонусы. И если про режим замедления времени можно даже не рассказывать, смотрите недавний Max Payne 2, то поворачивать время вспять умеют не многие герои.

Я висел над бездной, цепляясь за режущий руки край обрыва, и раздумывал. Я могу прыгнуть налево, к высокой пальме, и могу прыгнуть направо, где, вроде бы, виднеется небольшой уступ. Нет, все-таки направо. Прыжок, отлично... Нет! А-а-а-а... Падаю в пропасть, что, однако, не беда. Кинжал в руке, время начинает бежать в другую сторону, я в замедленном режиме взлетаю из расщелины, и сила Песков Времени водружает меня на прежнее место. Теперь-то я уж точно налево прыгну...

Графика потрясает с первого же взгляда. Великолепное освещение, своеобразная



палитра красок и архитектура строений — это сказка. Причем и в смысле великолепия всего упомянутого, и в смысле того, что выглядит это как в правильной восточной сказке. Модели принца, врагов и Фары страдают некоторой нехваткой полигонов, но текстуры наложены так хорошо, что недостаток становится почти незаметен. Огромный дворец, простирающийся, кажется, на многие километры, удивляет дотошной детализацией. Локации удивительно разнообразны: только что мы пробирались сквозь заполненные водой темницы, а вот уже выбрались к зверинцу султана. Затем — в роскошные залы, украшенные коврами и фресками, в подземные ледяные пещеры, в высокие башни минаретов... Поражает и внимание разработчиков к деталям: свет, проникающий сквозь узорные решетки окон, облачка пыли, сопровождающие шаги принца, песок, который сыпется с края уступа, где висит герой повествования, горя-



рается Земля и другие планеты, игра не может считаться по праву отличной, если в ней нет некоторого количества недоработок. В Prince of Persia: The Sands of Time в их число вошли: местами неудачная работа оператора, очень низкая сложность поединков с противниками, делающая львиную долю потасовок не такими интересными, какими они могли бы быть, музыка, молчащая большую часть времени и оживающая только во время боевых сцен, и, время от времени, заметное падение fps.

Вот так вот. Возвращение Того Самого Принца состоялось с помпой и фанфарами. Пора устраивать массовые гуляния, шампанское рекой и танцы всю ночь напролет... Хотя нет, стоит дождаться приключений принца на PC, локализованную версию которых добрые деды морозы из компании "Акелла" положат нам под елочку к концу декабря, и вот тогда уж погуляем!

чий воздух, дрожащий возле факелов, красивые отражения. А как великолепно вода! Она живет своей жизнью, волнуясь, мерцая, переливаясь. Но все это были лишь составляющие, а в комплексе Prince of Persia: The Sands of Time выглядит просто непередаваемо, гениально, шедеврально и еще штук пятьдесят подобных эпитетов.

А звук в игре... Как вы думаете? Правильно, он превосходен. Четкие и реалистичные звуковые эффекты заполняют комнату — шаги принца по различным поверхностям, звон сабли, гудение воздуха, разрезаемого острым лезвием ловушки, вой ветра, грохот рушащихся при осаде стен. Голоса в идеальном соответствии персонажам. Музыка, созданная смешением традиционных восточных мелодий, гитарных рифов, ударных элементов и экзотичного вокала, как нельзя более точно подходит этой игре.

Ну и, разумеется, вспоминая присказку о запачканных местах на небесном светиле шарообразной формы, вокруг которого об-





ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр ▶ SNOWBOARDING
Разработчик ▶ EA BIG
Издатель ▶ EA GAMES
Платформа ▶ PLAYSTATION 2

9,5

+

-

- ▶ Невероятно глубокий и продуманный игровой процесс
- ▶ Графика на грани (и даже за гранью) возможностей PS2
- ▶ Взрывной саундтрек
- ▶ Относительно длительное время загрузки локаций
- ▶ Нестабильное количество кадров на некоторых трассах

SPORTS

www.easportsbig.com/games/ssx3


Должен признаться, написанию этой статьи предшествовала серьезная дилемма. Так уж сложилось, что эта осень выдалась необычайно богатой на отличные игровые продукты. Словно сговорившись в течение одного месяца разные команды разработчиков щедро осыпали нас ворохом хитов. Естественно, опробовать хотелось все, но, увы, время ни с кем не считается, и ваш покорный слуга оказался перед непростым выбором. А выбирать было из чего! Появился Tony Hawk's Pro Skater: Underground, Prince of Persia: The Sands of Time и True Crime: Streets of LA. На PC вышел долгожданный порт Silent Hill 3, а в придачу к нему Call of Duty. Поскольку сутки, как это не прискорбно, ограничиваются лишь 24 часами, а человеческие возможности хоть и велики, но безграничны, то остановить свой взгляд пришлось лишь на

некоторых перечисленных играх. И, забегая вперед, признаюсь вам, как все-таки здорово, что среди них оказалась SSX 3.

Сомнений относительно того, понравится мне новое творение EA Games или нет, конечно же, не было. Да и откуда им взяться? Первый SSX, вышедший несколько лет назад одновременно с премьерой PlayStation 2, явил собой новый подход к созданию игр, став катализатором для основания подразделения "EA BIG", которое успешно существует и по сей день. Детище канадцев разошлось весьма солидным тиражом и без особых проблем заняло свою нишу на рынке игровых продуктов. Успеху способствовало два фактора. Первый заключался в том, что на начальном этапе жизни PlayStation 2 линейка игр для нее была чрезвычайно убога. Поэтому любой более-менее качественный продукт для консоли нового поколения игроки "съедали" моментально. А второй и, к счастью, основной фактор, помимо отсутствия конкурентов, состоял в том, что к созданию своего шедевра авторы подошли самым серьезным образом. Оригинальная, яркая, красивая и очень динамичная игра доставила немало радости фанатам сноуборда по всему миру и, одной из первых "ласточек" PS2, продемонстрировала весь потенциал, заложенный в приставке от Sony. Поймав удачу за хвост, боссы из Electronic Arts тут же заявили о создании сиквела — SSX Tricky. И, хотя цифры два в

названии не было, продолжение получилось именно таким, каким его ожидала увидеть вся игровая общественность. Если первая часть являла собой безумную гонку с трюками, то вторая сделала упор именно на зрелищность, оправдав слово "Tricky" в названии игры на все сто. Стоит ли говорить о том, что авторы снова попали в яблоčko? Новая концепция, эдакого, симулятора трюков с элементами гонки пришлась по душе практически всем, а дополненные трассы с массой бонусов заставляли нас покорять горные вершины снова и снова. SSX относится к тому типу игр, которые представляют страшную угрозу всем остальным делам и заботам, ибо взяв вечером в руки геймпад с мыслью "поиграю пол часа, а затем за курсовую", я, как правило, отрывался от экрана только на рассвете. Поэтому после объявления о начале работ над SSX 3, бы-



ло очень интересно, что же еще выдумали разработчики, если уже вторая часть была практически идеальной? Можно ли, в прямом смысле, прыгнуть выше головы? Как оказалось вполне. Итак, встречайте нарушителя домашнего спокойствия, уничтожителя всех дипломных и курсовых работ — SSX 3.

Первое, что поражает прямо со вступительного ролика — масштабность. Трассы стали длиннее, шире и гораздо более закручены. Банальный спуск с горы с трамплинами навсегда остался в прошлом. Добро пожаловать в настоящий мир снега, высоких скоростей и безумных трюков. Количество путей, которыми можно добраться до финиша, возросло настолько, что подсчитать их все просто не представляется возможным. Создается впечатление, что игровые просторы SSX 3 поистине бескрайны. Поэтому, помимо выполнения основных заданий, появляется еще одна не менее интересная цель — изучение трасс. А уже только этого хватит, для разрыва связи с внешним миром часов на десять. И учтите, десять часов — это только для того, чтобы освоиться на первой вершине (не ставить рекорды, а именно освоиться), а всего их в игре три, причем каждая следующая намного запутаннее и сложнее предыдущей. Подобная структура уровней создана программистами EA для придания максимальной целостности происходящему. Ведь согласитесь, лицемерие одной гигантской горы вместо набора треклов вызывает у игрока подсознательное желание её покорить. Открывать новые трассы, безусловно, интересно, но куда интереснее, открывая их, взбираться все выше и выше над уровнем моря, чтобы потом с гордостью взглянуть на пройденный путь с крыши мира. Оказаться там, где нет трибун, рекламы и канатных дорог. Только игрок, снег и крутой спуск.

Продуманность трасс поражает. Напомним, основная проблема, присущая предыдущим версиям SSX, заключалась в обилии мест на спуске, в которых игрок, после падения, мог оказаться в тупике, и продол-



жить спуск не представлялось возможным без набившего оскомину "restart". Нельзя сказать, что в SSX 3 эта проблема полностью решена, но теперь количество тупиковых точек сведено к минимуму. Каждая трасса интуитивно "читабельна", повсюду чувствуется грамотная работа дизайнеров. Каждый трамплин, интерактивный объект (рельс, срубленное дерево, рекламный плакат и т.п.) расставлен с математической точностью. Благодаря этому можно, в идеале, проехать любую из трасс, непрерывно комбинируя акробатические приемы на протяжении всего спуска, что приведет к баснословному количеству очков на финише и награждению платиной. Но для подобного результата хотя бы на одном из участков понадобится как минимум неделя активных тренировок.

Все горные маршруты имеют собственное лицо и свою изюминку.

На первой вершине, подобно герою Вина Дизеля из фильма "xXx", вас ждет безумный спуск под аккомпанемент снежной лавины, наступающей вам на пятки. Добавьте к этому заманчивый коктейль из горных и урбанистических пейзажей, — лететь на доске через улицы города, перепрыгивая мосты и ошарашенных зрителей — одно удовольствие. Вторая вершина может похвастаться невероятно красивыми, но очень хрупкими пещерами, которые разрушаются прямо на глазах игрока, проносящегося через причудливые лабиринты льда и снега. Тут нас окружают дикая природа, сильный ветер и

обильные снегопады. Ну а на третьей, высочайшей вершине, любителей экстрима ожидают самые высокие трамплины, самые узкие ущелья и почти отвесные склоны. Трассы, берущие свое начало на самом пике виртуальной горы — сплошной бальзам на душу профессионалам вселенной SSX. Спуск со скоростью свыше ста километров в час, ежесекундное балансирование на краю пропасти с риском сорваться, вызывают в крови настоящий адреналиновый шторм.

Однако оставим трассы и перейдем к еще одному аспекту, без которого SSX 3 никогда бы не стала той игрой, которой она есть сейчас. Это, конечно же, акробатика. Дебютировавшая в Tricky система трюков со значительными изменениями была перенесена в третью часть. Для тех, кто только знакомится с этой серией поясню: помимо обычных выкрутасов, в игре есть, так называемые, Uber-приемы, доступ к выполнению которых открывается после того, как шкала boost достигнет максимума и поменяет красный цвет на желтый. Супер-трюки выполняются простым зажатием двух кнопок, но, выглядят очень зрелищно и, особенно если их комбинировать, приносят много очков. Более того, чем чаще вы будете красиво взмывать в небеса, тем быстрее заполнятся буквы в двух словах "SUPER UBER", после чего откроется доступ к бесконечному ускорению. Но и это еще не все. Для каждого персонажа припасены "MONSTER TRICKS". Открыть их можно, выполняя разнообразные задания, типа удержаться определенную дистанцию на рельсе, выбить из соревнования от трех до десяти человек, создать от десяти до ста комбинаций подряд и т.п.

Естественно, никуда не делись традиционные бонусы. Собирая буквы "X", количество заработанных очков можно увеличить в два и больше раз в зависимости от того, в какой цвет окрашена буква. Другие же "премии" поощрят вас материально, добавив в копилку определенное количество звонких монет.





На начальном этапе доступно 10 персонажей и еще 20 скрыто. Как и в случае с трюками для их открытия необходимо устанавливать разнообразные рекорды. Кого выбирать, по сути значения не имеет, ибо сперва все находится на одном уровне и ничем, кроме внешности, друг от друга не отличаются. Но стоит пройти карьеру хотя бы процентов на тридцать, и вас поразят открывшиеся возможности. Зарабатывая деньги в режиме карьеры, у любого сноубордиста можно улучшать на выбор навыки: Acceleration, Edging, Speed, Spin, Stability, Toughness, Tricks. Отныне выбор доски имеет лишь декоративное значение, а возможности вашего покори-

(качественное наложение текстур, динамическое освещение в реальном времени, скелетная анимация с motion capture), однако, поскольку по меркам дня сегодняшнего эти достоинства встречаются в каждой второй игре, а SSX 3 внешне их превосходит как минимум на голову, на графике стоит остановиться подробнее.

Во-первых, нужно отметить, что на большинстве игровых объектов текстур попросту не видно. Вся замысловатая картинка на них создается в основном с помощью игры света. Представьте себе обычную стену, а затем осветите её разноцветными прожекторами под разными углами. Образно говоря, то же самое вы увидите в SSX 3.

Во-вторых, динамическое освещение в реальном времени составляет добрую половину визуальной части игры. И, не смотря на то, что источники света скрыты, созданная с их помощью атмосфера чувствуется просто великолепно. В этом аспекте SSX 3 ощутимо превосходит новый Tony Hawk — такого буйства красок там мне видеть не доводилось.

В-третьих, анимация в SSX 3 является вершиной того, что на сегодняшний день могут предложить компьютерные технологии. Просто невероятно, как в течение каких-то 7-10 секунд игровой персонаж умудряется сделать около 20 различных движений, причем каждое настолько органично переходит в следующее, что даже из уст поведавших виды сотрудников нашей редакции вырывалось невольное: "Ого!".

В-четвертых, игра может похвастаться отличной реализацией погодных эффектов. Снегопад сделан с такой любовью, что того и гляди, снежинки начнут падать с экрана телевизора прямо на консоль. Ну и в добавление ко всему в игре имеется 30 различных текстур снежного покрытия трасс. Так что делайте выводы...

Помимо графики и анимации отдельного упоминания заслуживает звук. Следуя по стопам Grand Theft Auto, разработчики реализовали в SSX 3 радиостанцию с ди-джем. Приятно радуется тот факт, что ведущий

замечает ваш прогресс по мере прохождения игры и нередко подбадривает своими комментариями. А саундтрек выше всяких похвал. Музыка идеально подходит под игровую процесс, просто взгляните на список групп, отметившихся в записи композиций, и вы все поймете без лишних слов.

В отполированной, сотни раз проверенной и перепроверенной игре очень трудно найти недостатки. Да и на фоне достоинств искать их не очень-то и хочется. Однако положение обязывает. Поэтому примите критику как необходимую данность. А еще лучше прочтите этот абзац и забудьте. Немного раздражает достаточно долгое время загрузки локаций. Очевидно, разработчики знали об этом, но решить эту проблему им не удалось, поэтому пришлось схитрить. Чтобы игрок не скучал, на экран вывели информацию о трассе. Пока в нижнем правом углу бегут проценты, знакомьтесь со статистикой. Вторым (и к счастью последним) неприятным моментом стало кратковременное падение framerate.

...А все потому, что постарела PlayStation 2. Нерасторопная стала. С основными задачами, впрочем, еще справляется — текстуры размывает, стены освещает, но нет былой легкости. Бывало в молодости как забалахает спецэффект, все аж рты от удивления пораскрывают. А сейчас помедленнее работает, не знает, за что ей старушке хвататься. Поэтому тормозит SSX 3 не сильно, а чуть-чуть. Демонстративно так. Предупреждая, что картинка на экране телевизора — предел возможностей консоли, подавайте, мол, PlayStation 3...

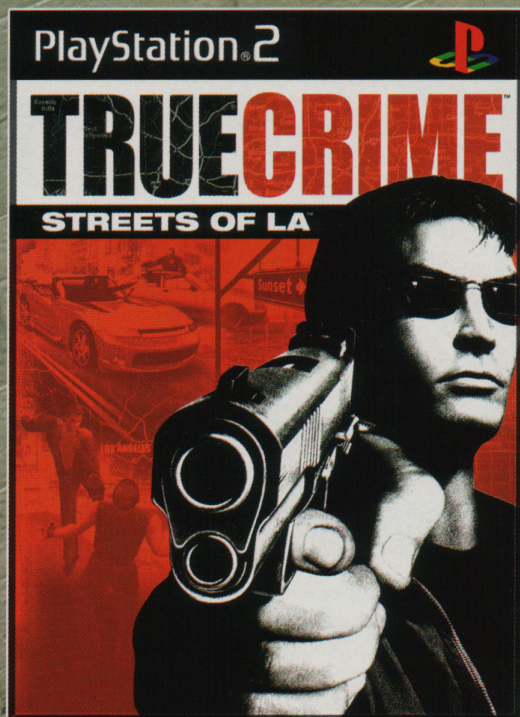
Впрочем, мы отвлеклись. Про SSX 3 можно рассказывать бесконечно. Но, к сожалению, журнал не резиновый и пора заканчивать. EA BIG действительно показала всему миру, как нужно создавать игры по экстремальным видам спорта. Её новое творение сочетает в себе высочайшее технологическое качество, безупречный стиль, оригинальный дизайн и несет в себе множество новшеств. А в современном игровом мире такие события происходят очень и очень редко.

САУНДТРЕК

Fatboy Slim	► Don't Let The Man Get You Down
Kinky	► Mas
Royksopp	► Poor Leno
K-OS	► Freeze
Swollen Members	► All Night
Audio Bullys	► We Don't Care
Chemical Brothers	► Leave Home
The X-Ecutioners	► Like This
N.E.R.D.	► Rockstar
The Faint	► Glass Danse
Basement Jaxx	► Do Your Thing
Placebo	► The Bitter End

теля снежных вершин зависят исключительно от этих параметров. Вторым приятным сюрпризом стало разнообразие всевозможной спортивной экипировки. По количеству всяких одежек-застежек, причёсок и тому подобных мелочей SSX 3 может запросто тягаться с The Sims. Поэтому даже при игре в on-line, вероятность встретить двух одинаковых спортсменов стремится к нулю.

Ну, вот мы добрались и до визуальной части. Наиболее точно её можно охарактеризовать одним словом — грандиозно! Можно, конечно, ограничиться стандартным перечислением всех графических изысков



АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Жанр ▶ TPS/RACING/FIGHTING
 Разработчик ▶ ACTIVISION
 Издатель ▶ LUXOFLUX ("Blowing shit since 1998!")
 Платформы ▶ PS2, GAMECUBE, XBOX

7,5



▶ Нелинейность
 ▶ Некоторые приятные нюансы игры



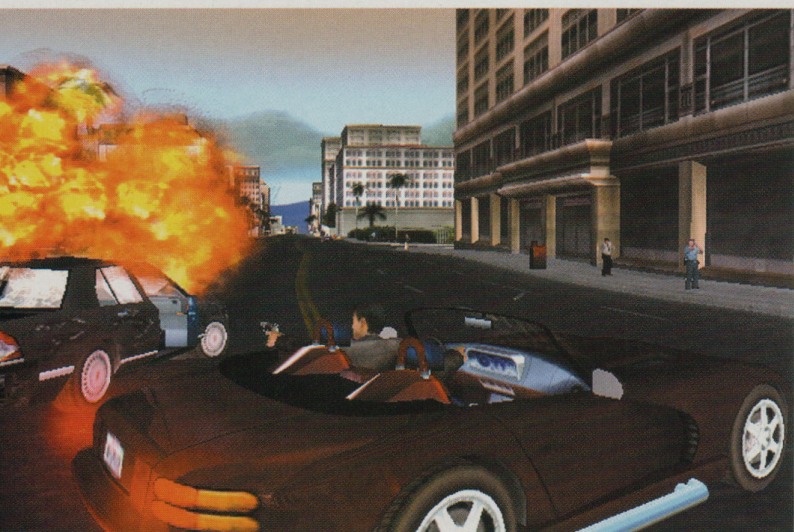
▶ Заштампованность сюжета
 ▶ Не всегда удачная реализация всех аспектов игры

ACTION

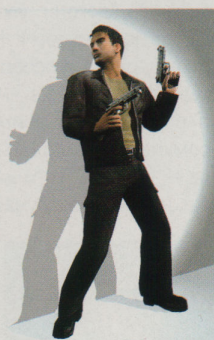
www.activision.com/microsite/truecrime


Аккуратно кладем в блендер Getaway, Driver 2, Headhunter, GTA, Dead to Rights и Virtua Fighter в разных пропорциях. Под песню с неброским названием вроде Fu-k With Us или Bitch ASS Ni**az внимательно следим за процессом

броуновского движения и беспорядочного смешивания компонентов. Готовую смесь выливаем в бокал с истертой надписью "Hollywood", и, после долгих мучительных раздумий, украшаем стандартным тропическим зонтиком-трубочкой.



В ОДНОМ ИЗ НЕСНЯТЫХ ФИЛЬМОВ...



Раскаленный Лос-Анджелес или Город Ангелов, как вам больше нравится. В город возвращается коп Ник Кэнг Уилсон (Nick Kang Wilson), товарищ с тяжелой судьбой сироты. Отец-полицейский исчез при невыясненных обстоятельствах, мать погибла, когда Ник был ещё ребёнком. Почему-то совершенно не удивительно, что паренек вырос циничным и крепким мужчиной, который выбрал атрибутами своей жизненной дороги полицейские sireны и кобуру под мышкой. Правда об исчезновении отца, так или иначе, должна быть раскрыта...

Оригинальные повороты сюжета заставят не раз скатиться по щеке суровую мужскую слезу.

Символично, что действие игры происходит в непосредственной географической близости от всемирной Фабрики Грёз. True Crime насквозь пропитан духом кинолент категории B, которые здесь клепаются сотнями. Главный герой, и наш непосредственный подопечный, Ник Уилсон просто состоит из маленьких лоскутков этих штампов и изъезженных вдоль и поперек фраз. Ник конфликтует с новопришедшей напарницей и прыгает в slow-mo, Ник не отрывается от мобильного телефона, Ник предпочитает работать в одиночку и стрелять исключительно по-македонски, а при нашем временном замешательстве в дорожном трафике, саркастично предлагает посадить его на рейсовый автобус. А как он ужасно мило объясняется обыскиваемым барышням: "малышка, я всего лишь зарабатываю себе на жизнь". Все эти остроумные словесные обороты, разве что в нескольких других формах, давно были слышаны энное количество раз



в череде похожих друг на друга фильмов, которые обычно не показывают в prime-time (и слава всем известным богам, если в главной роли был хотя бы Дакаскас). Поэтому мы уже не усмехаемся после очередного перла лос-анджелесского копа, когда он вламывается в салон чужого автомобиля или проводит героическое задержание.

ПАТРОНЫ В МАГАЗИНЕ

Очевидно, что разработчикам не давали покоя лавры Getaway на ниве архитектурной документалистики. Luxoflux постарались и воплотили в игре абсолютную копию Лос-Анджелеса, причем мы пересекаем обширную карту города без всяческих подгрузок. Правда, не стоит надеяться на хоть какую-то интерактивность с окружающими нас зданиями, на уровне той же GTA: Vice City. Зайти внутрь можно будет только в ключевых местах, где нам преподносится очередной поворот происходящей истории.

Графически игра с неба звёзд не хватает. Неплохая лицевая анимация, приличные модели персонажей и симпатичный motion-capture. А вот что до окружающего нас города...

Пусть он до мельчайших подробностей верен своему оригиналу, но упорно создается впечатление, что все вокруг — среднебюджетная театральная постановка. GTA, на который Luxoflux определенно ориентировалась, выглядела гораздо живее. И даже пешеходы, живо болтающие по мобильному телефону о семейных проблемах, не спасают положение.

Прохождение игры нелинейно — если сюжетное задание нам не по зубам, мы попросту можем от него отказаться, перейдя к следующему. Правда, из-за такого отступления мы запросто можем скатиться до самой плохой концовки. Что важно — мы сами выбираем, в каком стиле проходить игру — "хороший полицейский" или "плохой" (good/bad сор). Уровень зло/добро зависит от многих нюансов выполнения внесюжетных второстепенных заданий (на манер "останови грабителя", "догони угонщика" или "останови драку на пустыре"). Например, если увидев стычку двух не особо дружелюбно настроенных black braza's, мы аккуратно пальцем в воздух, предъявим свой жетон и нежно сомкнем на запястьях хулиганов наручники — уровень "кармы" поползет в "плюс". Или же, на крайний случай, вспомним заветы же-

лезного Арни и прострелим им ноги. Ну а если же мы все-таки сначала собьем их обеих своей служебной машиной на скорости 120 км, а потом контрольно добьем из табельного оружия... Ну, вы поняли.

Игровой процесс делится на три части: поездки по городу на верном "железном коне", рукопашные поединки с противниками, на манер какого-нибудь файтинга, и сюжетная action-составляющая в виде перестрелок, или некоторые вариации вроде небольших stealth-миссий.

Файтинг-вставки — один из самых приятных нюансов игры. Обычно поединки происходят в помещении полным разных хрупких вещей, которые желательно "не кантовать". Так что драка превращается скорее в гонконгский боевик, чем в классический голливудский экшн. Деревянные столы разлетаются в мелкие щепки с легкого пинка, умыльнички раскалываются на половинки, вазы превращаются в античную пыль, а автоматы пинбола жалобно скрипят и высвечивают на табло максимальные очки. Количество и качество приемов можно увеличивать, заходя (точнее заезжая) в междумиссионные тренировки, разбросанные по городу.





Action-часть выполнена по всем канонам киножанра. Slow-mo, откаты в стороны, стрельба сразу с двух рук, разлетающиеся от пуль колонны (Matrix has you), точное прицеливание с одной руки, стрельба на ходу из машины, стрельба из машины в slow-mo с точным прицеливанием (!). Нет ничего лучше, чем на полной скорости перейти в режим замедления и прострелить со стороны водителя лобовое стекло едущего по встречной автомобиля. Машина остановится, дверка приоткроется и из кабины выпадет бездыханное тело. Карма в минус, цинизм и извращенный fun в плюс. При большом желании можно продырявить шины, чтобы менее кроваво разобраться с нарушителем.

Карму можно очистить проводя обыски случайных прохожих. Ноги на ширину плеч, руки за спину, три грамма гашиша, "вы имеете право...", телефонный звонок, теплая камера с кабельным телевидением. Вы не поверите, но даже у строгой бизнес-леди можно найти наркотики или незарегистрированное оружие. Так что, когда есть немного времени и счетчик кармы ушел в глубокий минус, начинаем наглеть и тянуть

свои длинные руки закона к каждому случайному прохожему.

И в файтинг-навыках, и в стрельбе можно поупражняться между миссиями прямо на улицах города. Правда, не стоит слишком злоупотреблять отбивными с кровью, иначе за нами приедут бравые ребята из S.W.A.T.

I DON'T LISTEN A HIP-HOP

По количеству музыкальных треков игра дышит в затылок Tony Hawk's Underground и, грязно ругаясь, просит выйти из очереди. Но у THUG подборка поразнообразнее, чем в True Crime, который под завязку забит почти одним West Side паном. Styliztik, Suga Free, Snoop Dogg, Westside Connection, Ice T, Young Billionaires, Bone Thugs 'N' Harmony, Goon Squad, Boo Yaa Tribe — любители оценят. Несколько песен Megadeth и композиция Deftones смотрятся здесь, как два ку-клукс-клановца, случайно по ночи забредшие в гетто.

ЗРЯ?

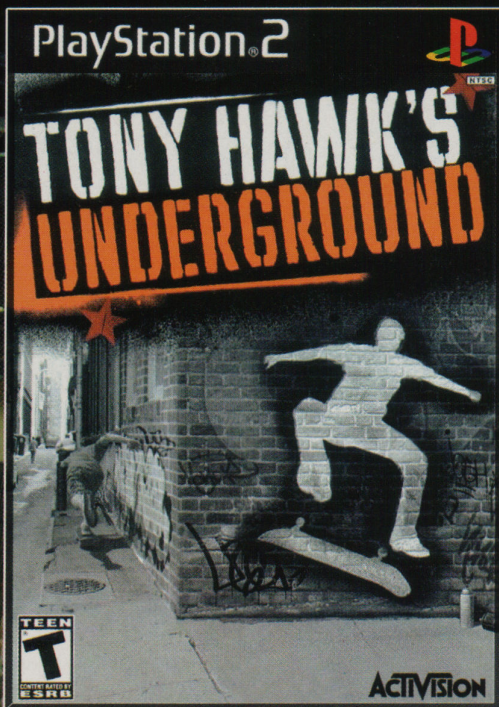
Несколько шагов назад — падение в темную пучину трэша, шаг вперед — обретение

стиля. True Crime решил выждать где-то посередине, скромно переминаясь с ноги на ногу и ожидая восторженных криков от многочисленных рецензентов, пораженных в самое сердце абсолютно достоверным переносом архитектуры Лос-Анджелеса в игровой мир. Но оценку придется ставить, внимая исключительно небольшим, но приятным дополнениям и великолепному голосу Кристофера Уокена (Christopher Walken) в качестве рассказчика.

Пачка удачных заимствований почти у всех собратьев по жанру, исключительно с благими намерениями, зачастую не особо удачная реализация и смешанное ощущение в конце. Скорее играть, чем нет. Игра-цитата под нескончаемые хип-хоп мотивы. И даже если вы не любитель файтинг-части, погонь с перестрелками, вынесений приговоров прямо на месте преступления, плохих русских, резни в стрипбарах, рэпа и возможности открыть Снуп Догга (Snoop Dogg) в качестве игрового персонажа, поиграйте хотя бы ради простреленных бензобаков. Машины так картинно взмывают в воздух...

Как в каком-то голливудском фильме...





АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Жанр ▶ ARCADE SKATEBOARDING
 Разработчик ▶ NEVERSOFT ENTERTAINMENT
 Издатель ▶ ACTIVISION
 Платформы ▶ PS2, GAMECUBE, XBOX

9,0

+

▶ Большая часть нововведений ▶ Затягивающий геймплей ▶ Безупречная работа с audio-частью игры
 ▶ Ошеломляюще профессиональное и качественное видео

-

▶ Посредственная реализация некоторых типов заданий

SPORTS

www.activision.com/microsite/thug


Строго не рекомендуем ознакамливаясь с новой частью сериала Tony Hawk, обрывочно наблюдая процесс через чужое плечо. Вполне может сложиться ложное впечатление, что игра изжила себя, стала до жути однообразной и совсем не тянет на былой уровень зрелищности. Но стоит только взять в руки геймпад, посмотреть абсолютно блестящее по уровню монтажа интро и нырнуть в игровой процесс, как нелепые подозрения мгновенно испарятся.



SK8ER BOY

Жизнь обыкновенного подростка в Нью-Джерси — тоска за пределами зеленого цвета. Жаркие пыльные дни, грохот гаражного панка-рока и бесконечное оттачивание трюков среди старых домов... Так бы все и пов-



торялось день изо дня, но тут, как гром среди ясного неба, — визит в городок знаменитого про-скейтера Чада Мушкы (Chad Muska). Теперь есть стимул схватить старую разбитую доску, выйти на улицы и показать окружающим настоящий класс. А если все выйдет так, как нужно, и уровень нашего катания отметят — то на далеком горизонте загорятся заманчивые перспективы. А они не помешают, поскольку будущее в виде прозябания в серости родной обители и бесконечных разборок с местными junkies совсем не радует. Куда приятнее рвануть в компании старого друга куда-то подальше — в Манхэттен, Сан Диего, Ванкувер или даже на солнечные Гавайи...

Neversoft решила отступить от системы привычной обкатки залицензированных гуров от мира скейтбординга и дать нам в руки совсем "зеленого" и никому пока неизвестного персонажа, позволяя полностью влиться в процесс отыгрыша роли.

Да-да, никто из присутствующих не ослышался — в пятой части сериала Tony Hawk максимально приблизилась к стандартам ролевых игр. Посудите сами, главный герой, ответственность за создания личности которого возложена исключительно на нас, присутствует, experience по мере игры капает, различные миры(локации) имеются, разнообразных квестов тоже порядочно, погружение в атмосферу мира весьма глубоко. Так чем же не RPG?

Но не стоит волноваться, в игре остались все любимцы публики, от Сэра Тони Х. до Боба Бернkvиста (Bob Burnquist), но в story mode они будут появляться разве что в качестве второстепенных героев, дающих нам очередное каверзное задание.

Если раньше мы собственноручно распределяли появлявшиеся по мере прохождения очки опыта, то теперь в игре реализована новая система повышения характеристик, когда рост способностей героя зависит нап-





рямую от его стиля. Сделаем успешный длинный grind или manual — вырастут соответствующие умения. Научимся без проблем приземляться после оборота на 720 градусов — повысится параметр spin и т.д.

FEELIN' GROOVY

Из значимых нововведений, появившихся в THUG, следует особо отметить функцию create-a-trick. Теперь мы, вооружившись редактором, очень схожим с известными музыкальными trackers вроде EJa или Fruity Loops, волны создавать эксклюзивные трюки. Займемся совмещением несовместимого. Вы давно мечтали добавить к фирменному 900 Тони Хоука Back Flip? Никаких проблем! А если еще довести на него Indy? Вполне возможно. Создать собственный special из пяти последовательных вариаций grind-trick'ов? Дело трех минут. Хотите войти в анналы истории мирового скейтбординга, назвав свежесозобретенный трюк собственным именем? Несколько пассов над виртуальной клавиатурой, вход в игру, знакомая до боли комбинация кнопок и на экране гордо загорается золотая надпись "Petya Kozloff Impossible Double Blunt Slide..."

Мы можем варьировать длительность трюка, последовательность движений, продолжительность grab'ов, количество градусов spin/rotate/flip и многое другое. Возможности тонкого тюнинга действительно огромны. Главное — видеть соотношение между создаваемым трюком и возможностями персонажа, иначе наш герой, бахвальствами закрутив хитромудрую версию Anti Casper Flip, позорно шлепнется лицом в грязь.

Теперь игрок может сойти с родного куска фанеры и прогуляться пешком. Такая новация, во-первых, объясняется введением заданий, где доска нам не понадобится вообще. Например, вооружившись способностями

ми прыгать и подтягиваться на руках, нужно собрать куски скейтборда, разбросанного по крышам домов. Конечно, управление далеко от идеала, но для нечастых и непродолжительных квестов сойдет.

А во-вторых, возможность немного пробегаться теперь можно активно и полноценно, наравне с manual'ом, использовать в связках различных трюков. Надо сказать, что умение передвигаться на своих двоих имеет отдельную характеристику run, которая увеличивается по мере активного использования перебежек в комбинациях приемов.

Графически игра осталась на уровне прошлой части, разве что дизайн уровней стал более удобным для наших разбойных 4-х колесных действий. Кучи листьев, висающие на бельевых веревках неглиже, шастающие голуби и сторонние прохожие — деталей хватает, чтобы играющий не почувствовал себя одинокой и красивой рыбой в огромном, но пустом аквариуме. Анимация персонажей, как всегда, на уровне — одних только вариантов падения хватит, чтобы не заскучать от однообразности.

GUERRILLA RADIO

Игры серии Tony Hawk's Pro Skater всегда отличались идеально подобранным саундтреком. И новая часть не стала исключением. Bad Religion, Blind Iris, Authority Zero, Entombed, Fu Manchu, In Flames, Jane's Addiction, Kiss, NOFX, Paint It Black, Sublime — список можно продолжать почти до бесконечности. "Почти" — это около 80 треков, благо, DVD-формат позволяет. Аудио-часть игры стала гораздо проработаннее и заметно разнообразнее, в моих фаворитах OST пятого Tony Hawk'a стоит на втором месте после безупречного плейлиста THPS2.

Как и в прошлых частях, можно принудительно исключать проигрыш отдельных песен из общего списка. Но в THUG разработчики дополнительно позаботились об облегчении задачи выбора нужного музыкального фона. Теперь все песни разделены на три группы: Punk, Hip-Hop и Rock/Other. Так что игроки, на дух не переносящие какой-то из вышеперечисленных музыкальных жанров, одним нажатием кнопки смогут исключить все композиции определенного типа.

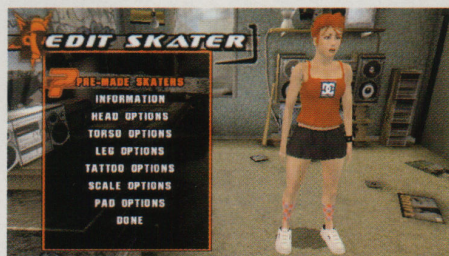


Стук отбойных молотков, свист тормозящей машины, из под колес которой мы так ловко увернулись, урчание мотора проезжающего такси, шуршание полиуретановых колесиков скейтборда по горячему асфальту, возгласы "what the..?" местных бомжей, еле слышные переговоры в рациях местных охранников городского спокойствия — это лишь малая толика того, что можно услышать. Окружающий нас ambient города наполнен с поразительной скрупулезностью.

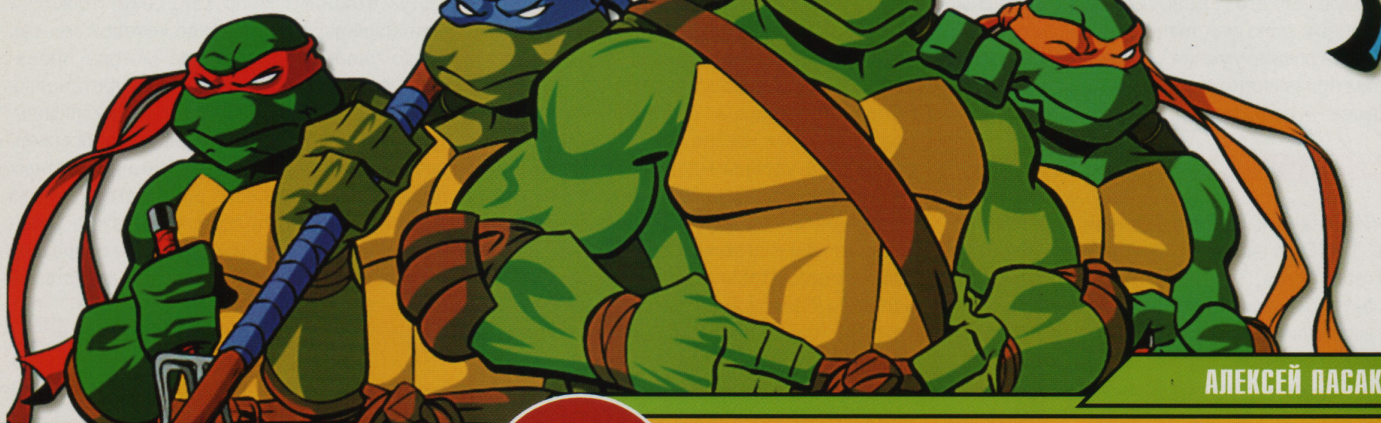
ONCE AGAIN'HO

... хотелось бы еще многое сказать о воистину широкой, но до обидного далекой от нас, online-поддержке игры; о возможности плюнуть в лицо антиглобалистам и навесить на футболку нашего альтер-эго логотипы McDonald's и Nokia; поведать о душераздирающих звуках удара затылка о брусчатку и ломающихся костей, что не заставят вздрогнуть разве что глухих; произнести пару слов о мешке бонусов, заботливо припасенных разработчиками; ввернуть в обзор умное слово "аддиктивность" и, наконец-то, научиться беспроblemно делать Moonwalk Five-O.

Но пока мы можем лишь удивленно лицезреть продукт хитрых-прехитрых Neversoft'овцев, что неожиданно сделали финт ушами и уже в пятый раз преподнесли нам игру, в которую стоит и хочется играть. Талант, безусловно.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Жанр ▶ BEAT'EM-UP
Разработчик ▶ KONAMI
Издатель ▶ KONAMI
Платформы ▶ PC, PS2, GAMECUBE, XBOX, GBA

6,5

+

▶ Сохранена стилистика сериала
▶ Хорошее озвучивание персонажей

-

▶ Однообразность
▶ Повторяющиеся фразы персонажей во время боя
▶ Низкая интерактивность

BEAT'EM-UP

www.konami.com/tmnt


НОСТАЛЬГИЯ

Это было давно. Мы всей душой любили мультфильмы об этих обаятельных говорящих зеленокожих мутантах, носящих имена эпохи Возрождения, владеющих ниндзюцу и поглощающих фантастические количества пиццы. Мы до одури заигрывались в 8-битные инкарнации героев детства и сокрушались об отсутствии нормального ассортимента мерчандайза по мотивам. Среди пыльных страниц истории затерялась коллекция вкладышей от не самой лучшей жевательной резинки, пара выпусков жалких комиксов отечественного производства и первые неумелые попытки коллективного косплея...

8-бит плавно, почти не задерживаясь на тинейджерской цифре 16, сменились на 32,

а уже потом трансформировались в PC-архитектуру, но "черепашки", наряду с танковыми побоищами Battle City, так и остались частью той далекой NES-эры.

Прошло время. Пистолет SOCOM с глушителем стал казаться гораздо внушительнее двух катан, а волна воспоминаний о "зеленых друзьях" могла нахлынуть разве что после просмотра кинотрилогии, изредка проскакивающей на телевидение. Бывшие фанаты постепенно забыли своих героев...

Естественно, что подобное безобразие и отправка на пенсию некогда золотоносных кур совсем не в стиле маркетологов из Konami, посему вооружившись так вовремя популяризированным cel-shading антуражем и вечной истиной "новое — это хорошо забытое старое", на свет, после долгого забвения, появилась игра из мира Teenage Mutant Ninja Turtles.

GREEN LIGHT

После зажигательнейшего ролика, который, по сути, является прямой аналогией с интро мультсериала, мы можем приступить к рассмотрению наших старых друзей. Изначальный выбор доступных режимов игры по-спартански скудноват — предлагается story и versus mode. В памяти ещё жива любовь к NES-файтингу с ниндзя-черепашками и Со в качестве главных героев, так

что versus mode был опробован в первую очередь, тем более отсутствие рядом живого противника не помеха — в настройках имеется опция игры с AI. И велико же было наше удивление, когда компьютерный противник был уличен в абсолютно не завуалированном факте бесстыдного читерства — он просто не оставляет нам никаких шансов на выживание, не говоря уже о победе, сносая life bar нашего альтер-эго ураганной серией беспощадных ударов. Жаль, но этот режим пригоден, разве что, для пары дружеских стычек со старым знакомым, когда вам, по какой-либо причине, захочется немного разнообразить игру в великолепный Soul Calibur II (см. Re:Play #1).

Безусловно, основной упор сделан на сюжетное прохождение, т.е. непосредственно на story mode. Выбираем, за кого из четы-





рех героев будем играть и вперед, в гущу событий! Процесс реализован в виде классического beat'em-up — передвигаемся по уровням, уничтожая несметные орды противников и до боли стандартных для подобных игр финальных боссов. Предыстория ничем не удивит людей, выросших на мультпохождениях борцов за справедливость, живущих в недрах городской канализации. Четыре мутировавших черепахи пубертатного возраста, индивидуальный тип оружия для каждого, и сэнсей Сплинтер, обладающий харизматичной внешностью большой крысы в пурпурном кимоно. Сюжет повествуется как посредством "честных" мультипликационных роликов, полностью соответствующих стилистике сериала, так и в кратких диалогах на движке игры, которые, по причине своей комиксовый cel-shading'овости, отлично вписываются в общий антураж. История хоть и не блещет новизной и оригинальностью, зато здорово вытягивается фирменным, абсолютно здоровым юмором.

PUNK'S NOT DEAD

Проблемы, как всегда, появляются неожиданно, в самый неподходящий момент, и откуда их совершенно не ждут. Например, из разрушаемой непонятным механизмом стены родного цокольного жилища, в обломках которого исчезает сэнсей... Вот уже и первоочередное задание на повестке дня — активные поиски учителя Сплинтера... Хотя стоп, ещё ведь нужно разобраться с доктором Стокмэном (Dr. Stockman), который посмел потянуть свои грязные руки к нашей боевой подруге — репортеру Эйприл (April). Так-так, а ведь еще решить проблему с неизвестным техноманьяком, который решил позабавить жителей города своими не осо-



бо дружелюбными поделками на тему роботехники... Хотя какая связь между Стокмэном, неизвестными налетами таинственной робочерепахи и нашим извечным врагом Шреддером (Schredder)?.. Неприятностей у "зелёных мстителей" навалом, успевай их только решать.

Игровой процесс предельно прост и строго равняется на других собратьев по жанру. Мы передвигаемся по уровню, по радару определяя местоположение врагов и отправляя их к праотцам. Имеющиеся недруги появляются строго по триггерам, после нашего достижения определенных мест карты или уничтожения определенного количества злодеев. Разобравшись со всеми — получаем возможность продвинуться дальше. Такой вариант удобен тем, что нам не нужно будет оглядываться на случайно остав-



шуюся за спиной толпу противников, но если мы вдруг не заметим какое-то очередное лицо бандитской внешности, тихо притаившееся в углу, то потом неизменно последуют его энергичные поиски. Наличие в локации хотя бы одного невредимого вражеского персонажа заставит нас, при попытке завернуть за нужный угол, упереться носом в невидимую стену.

Как ни странно, но играть в Teenage Mutant Ninja Turtles интересно. Пусть даже наш черепах ограничен всего лишь несколькими приемами, а окружающие предметы, которые активно используются в драке, можно пересчитать по пальцам одной руки. Конечно, прохождение в режиме story mode через некоторое время станет приедаться, несмотря на своевременное развлечение однообразного процесса роликами, боссами и несколькими отвлеченными от общей канвы миссиями. Вот тогда и приходит время для кооперативного прохождения, а оно, следует заметить, выполнено на уровне. В памяти сразу всплывает 8-битное прошлое и два геймплада, которые шли в комплекте...

POINT BREAK

Поразительно, но в запасе Teenage Mutant Ninja Turtles имеется даже некая претензия на очень упрощенную физику, столь присущую различным аркадным произведениям, но уж никак не играм beat'em-up жанра.



Взрывная волна, освещающая тяжкий конец жизни очередного робота, обязательно заденет всех стоящих рядом. Зачастую из уличных передраг можно выбраться с минимальными потерями, необходимо всего лишь правильно рассчитать время взрыва подходящего предмета обстановки — машины, бочки с горючим или злосчастного врага-робота.

Однажды наблюдалась забавная картина, когда после детонации шести бочек подряд, незадачливого противника просто "прокачало" по воздуху, как заядлого серфингиста, сорвавшегося с гребня волны во время исполнения очередного головокружительного кульбита.

ENJOY THE SILENCE

Музыкальное оформление и озвучка выполнены качественно: если закрыть глаза, то можно представить, что смотришь очередную серию мультфильма про приключения зеленых ценителей пиццы.

Но вот фразы, которые наши герои произносят во время боя... Когда слышишь от Донателло в 24-й раз крики "Anyone for stickball?", "Shell-shocker!" или "That's rock!", то хочешь того или нет, а призадумываешься о том, что мутации не могли пройти бесследно и все же отразились на словарном запасе героев.

WHATEVER

...когда я в очередной раз провожу сеанс направленной медитации и открываю чакры своего сердца, то где-то глубоко внутри начинает шевелиться небольшое подозрение, что мое животное-покровитель все-таки черепаха... ("Fight Club", remastered)



HIDDEN & DANGEROUS 2

В Hidden & Dangerous 2 поиграть однозначно стоит. Но не у всех есть много свободного времени, чтобы вникать в нюансы управления и интерфейса этого достаточно сложного в освоении тактического шутера. Чтоб жизнь вам медом казалась, читайте.

РОМАН ШИШКИН

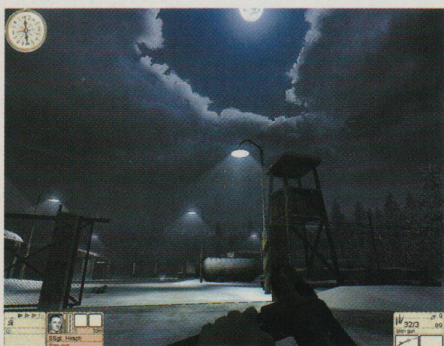


ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

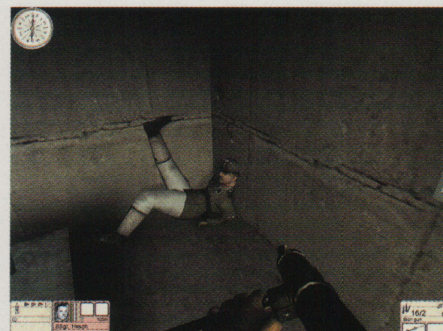
На экране персонажей мы можем отображать в свою команду до 4 человек. В принципе, можно доверить процесс генерации партии компьютерным мозгам, нажав на кнопку "Recommended Selection", но поступать так настоятельно не рекомендуется — сами справимся. Итак, для большинства миссий лучше всего подходит команда из одного тихони-шпиона, штурмовика, снайпера и доктора. На роль шпиона следует набирать граждан с высоким показателем Stealth. Для снайпера и штурмовика важно хорошее значение Shooting. Фельдшера можно узнать по глубоким познаниям в First Aid. Учитывая, что после каждой миссии характеристики персонажей растут, к концу игры есть шанс превратить бойцов в настоящих суперменов. Если, конечно, их скорострительно не убьют.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

В этом меню точно так же можно не заморачиваться и кнопкой "Recommended Se-



lection" отдать процесс выбора в лапы компьютера, но лучше развивать самостоятельность. Доктору выдаем в безраздельное пользование кучу аптечек и какой-нибудь автомат. Снайперу презентуем винтовку с оптическим прицелом, например, Springfield (optics), также ему следует вручить бинокль. Шпион получает бесшумную винтовку De Lisle C. S. и автомат. Штурмовику вручаем опять же автомат и несколько гранат. Автоматы следует выбирать по личным предпочтениям — пройти пару миссий, испробовать все, и затем в меню указывать тот, который приглянулся. Пистолеты практической ценности в игре не имеют, разве что можно выдать одну из этих игрушек снайперу, на всякий пожарный. Остальные члены группы владеют более совершенной техникой отстрела, и пистолеты будут лишь занимать полезное место в ранцах и карманах, которое лучше заполнить дополнительными обоймами с патронами. В нагрузку каждому бойцу отряда следует выдать небольшую аптечку для самоизлечения по необходимости и нож для тихого умерщвления нацистов. Заваливать солдат снаряжением по уши не следует — они

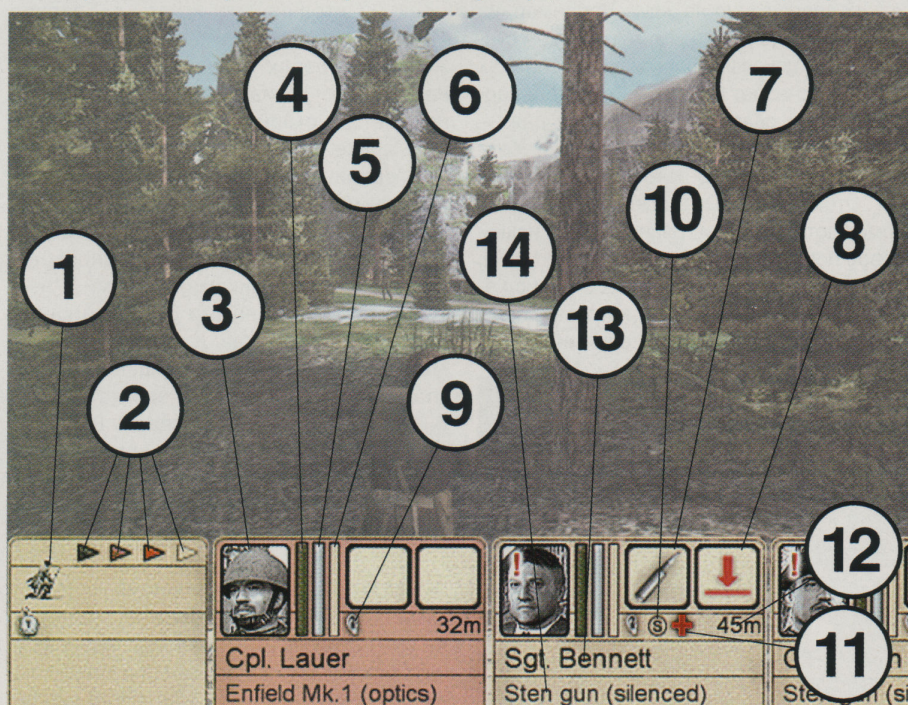


станут намного медленнее бегать, что негативно отразится на имидже британской армии и эффективности молниеносных рейдов в тыл врага.

ИНТЕРФЕЙС

Начинаем игру. В левом нижнем углу красуется интерфейс. Меню активного члена группы подсвечивается красным цветом. Рассмотрим, что же обозначают загадочные картинки и полосочки.

1. Показывает высоту над уровнем земли у текущего бойца. Лежащий, пригнувшись и





стоящий в полный рост силуэт отображает соответствующее положение солдата. Влияет на скорость передвижения и дистанцию, с которой вас может заметить неприятельский патруль.

2. Показывают скорость передвижения бойца. В режимах "стоя" и "пригнувшись" подсвеченный только крайний левый треугольник серого цвета устанавливает самую медленную, бесшумную скорость передвижения, левый и второй слева, бурый — скорость "шаг", третий подсвеченный индикатор красного цвета меняет скорость на "бег". Четвертый, белый треугольник — самый быстрый режим передвижения "спринт" — можно активировать только при наличии достаточного количества "энергии для спринта", отображающейся соответствующей полоской. Чем быстрее передвигается наш подопечный, тем больше радиус его возможного обнаружения неприятелем. В положении "лежа" треугольники меняют режим передвижения — "медленный", "средний", "быстрый". Индикатор "спринт" в положении "лежа", разумеется, не работает.

3. Это мужественная (или не очень) физикомия вашего солдата.

4. Индикатор здоровья бойца.

5. Индикатор, показывающий, сколько осталось "энергии для спринта". Прыжки тоже снижают уровень энергии, но эту информацию запоминать не обязательно — за всю игру прыжком не придется воспользоваться ни разу.

6. Иногда вам придется переодеваться в форму нацистов. Для этого нужно найти врага, который откажется рисковать быть застреленным и сдастся на милость победителя. Тогда и появится возможность обменяться с ним мундирами. Этот индикатор показывает степень доверия других немцев к вашему солдату. Если полоска исчезнет, в нем признают британского засланного казачка и начнут обстреливать.

7. Показывает, какой режим стрельбы активен у данного солдата. Подробно их рассмотрим чуть позже.

8. Показывает, какой режим перемещения активен у данного солдата. Их тоже рассмотрим ниже.

9. Индикатор слышимости. Креативное изображение уха дает понять, услышит наши приказы данный солдат или он убежал за пределы досягаемости командирского голоса.

10. Показывает, есть ли в инвентаре этого бойца бесшумные виды оружия.

11. Показывает, является ли данный солдат добрым фельдшером, готовым с радостной улыбкой лечить своих товарищей.

12. Индикатор видимости. Показывает расстояние, с которого противники потенциально могут заметить вашего подопечного. На этот показатель влияют такие параметры, как положение солдата на местности, режим и скорость его передвижения.

13. Звание и фамилия доблестного британского бойца.

14. Оружие, из которого в данный момент готов стрелять наш солдат.

РЕЖИМЫ СРЕЛБЫ, ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ФОРМАЦИИ

Активный в данный момент солдат может отдавать приказы боевым товарищам, если они находятся в пределах слышимости. Подчиненные сразу же начнут выполнять распоряжение, а в их меню появятся иконки услышанной и исполняемой команды. Рассмотрим их.

РЕЖИМЫ СРЕЛБЫ



1. "Fire at will". Режим стрельбы по желанию. Команда дарит искусственному интеллекту радость самостоятельного принятия решения о ведении огня.



2. "Hold your fire". Режим прекращения огня. Команда запрещает вашим подопечным стрелять, даже если к ним подбегут нацисты и начнут бить по голове прикладами.



3. "Fire on my lead". Режим стрельбы по указанию. Британским солдатам запрещено вести огонь, пока не выстрелит командир.



4. "Cover fire". Режим отвлекающего огня. Группа ваших боевых соратников с залихватским гиканьем и свистом начнет палить в воздух, в деревья, в землю, отвлекая внимание противника на себя. В это время смелый командир может прокрасться за спинами врагов в усердно охраняемый фашистами бункер.



5. "Throw grenade". Режим приказа на бросок гранаты.



6. "Use RPG". Режим приказа на выстрел из гранатомета.

РЕЖИМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



1. "Follow me". Режим приказа на следование. Командир кричит "За мной" и послушные сотоварищи со всех сторон бегут к нему и сопровождают его в странствиях.



2. "Advance". Режим приказа на наступление. Британцы сплоченной группой наступают на врага, каждый в лично выбранном направлении.



3. "Move there". Режим приказа на следование. После отдачи приказа команда выдвигается в направлении, указанном командиром.



4. "Freeze". Режим "застывание на месте как вкопанные". Прозвучал приказ — и союзники тут же застыли. Шаг влево, шаг вправо — расстрел.



5. "Hold position". Режим закрепления на позициях. В принципе команда аналогична предыдущей — ваш отряд останавливается, но при атаке противника они могут перемещаться, выбирая более удобные позиции для стрельбы.



6. "Take cover". Режим поиска укрытий. Ваша боевая группа миглом разбегается и забивается во все щели.

РЕЖИМ ФОРМАЦИИ

1. "Point formation". Режим следования группы "точечной" формацией.

2. "Line formation". Режим следования группы формацией "в шеренгу".

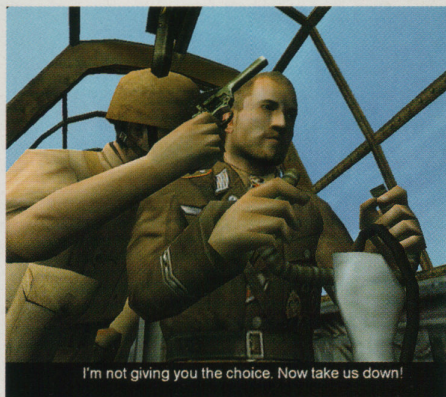
3. "Column formation". Режим следования группы формацией "в колонну".

4. "Tighten formation". Режим плотного построения группы.

5. "Widen formation". Режим увеличения дистанции между бойцами в формации.

6. "Regroup". Режим смены положения бойцов в формации.

Еще много ценных советов можно было бы дать по этой действительно увлекательной игре. Однако нужно оставить место для других статей. Приятного путешествия в стан нацистов.



WARDLORDS 4: HEROES OF ETHERIA



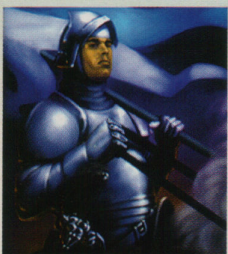
МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО



Освоение интерфейса и привыкание к специфике игрового процесса очередной игры из серии Warlords может затянуться от силы на 10 минут. Изучить все возможные способности подопечных юнитов и непосредственно Варлорда поможет развернутая помощь в самой игре. Да и книга заклинаний вряд ли станет для игрока неразрешимой задачей. А вот изучение стратегических возможностей каждой из 10 рас может оказаться более чем трудоемким делом, принимая во внимание необходимость испытания на практике всех сильных и слабых сторон. Однако мы попытаемся облегчить эту нелегкую задачу будущему стратегу, сэкономив толику времени опытному игроку и еще больше начинающему.

1. Рыцари (Knights of Etheria)

Немалое количество рыцарских орденов населяют земли Etheria, находясь в состоянии непрекращающегося выяснения отношений.



Дружить с эльфами, полагаясь на способности целеительства единорогов, и Империей, используя копейщиков в качестве пушечного мяса.

Сосредоточить внимание на Боевой (Combat) и Божественной (Devine) магии. Возможность вызова paladins и templars может оказать неоценимую поддержку удаленным войскам, а благословения окажут рыцарским юнитам помощь в бою.

Рыцари отлично подготовлены для борьбы

с драконами и силами зла. Умения Smite Evil, равно как и Dragonslayer у мечников могут сыграть решающую роль в сражении. Да и исследовать развалины становятся легче, так как создания внутри в подавляющем большинстве оказываются порождениями зла или драконьего племени. Однако стоит серьезно опасаться умений Smite Good и Manslayer, — практически непобедимый отряд может быть уничтожен в считанные мгновения (особенно опасна для рыцарей нежить). Обязательное наличие архона в каждом рыцарском отряде, — умение Bless позволит выстоять на поле боя. При сражениях с силами добра (например, гномами) будет необходима помощь союзников, однако слишком большое количество рас в отряде может негативно сказаться на его морали.

2. Империя (The Empire)

Оплот цивилизации и торговли, строго блюдет свои интересы.

Стоит дружить с гномами и рыцарями. Мощные защитники гномов могут оказать неоценимую помощь при обороне городов от внезапных нападений, а рыцари помогут в борьбе с силами зла.

Магия Вызова (Summoning) может оказаться весьма полезной для Лорда империи, добавляя к мощи войск столь необходимое многообразие.

Отдельные юниты войск империи явно уступают соседям, однако умение First Strike быстро производящихся копейщиков, бонусы к перемещению кавалерии и Negate у пегасов (позволяющее игнорировать умения врага) сдвигают чашу весов баланса назад к равновесию. Баллиста и вовсе уникальный отряд, — после достижения определенного уровня это единственный юнит в игре, выполняющий одновременно осадные и стрелковые функции.

3. Гномы (Dwarves)

Уже вымирающая, но поразительно стойкая раса подземных мастеров упорно отс-

таивает свои территории.

Стоит дружить с Империей и ограми. Бонусы к перемещению имперской кавалерии окажутся как нельзя кстати для весьма медлительных гномов, а гигантские летучие мыши огров станут оптимальными разведчиками.

Рунная (Rune) и Боевая магия усилят и без того мощную армию горного народа.

Рекомендуется быть аккуратными в общении с эльфами: их умение Dwarfslayer может оказаться роковым. Хотя, к счастью, самые сильные отряды (големы и элементали) вовсе не принадлежат к гномьему племени. Гномы — самая сильная в плане защиты раса в игре, а умение Crushing blow големов (а с ростом уровней и элементалей) пригодится в поединках с самыми могущественными существами.

4. Огры (Ogres)

Достаточно асоциальные скопления огров, гигантов, троллей и минотавров порой объединяются для достижения собственных целей.

Стоит дружить с гномами. Огры не обладают врожденными защитными умениями, так что элементали гномов более чем желанны.

Рунная и Божественная магия могут оказаться одинаково полезными для вечных воителей. А выбор в качестве приоритета Боевой магии и вовсе очевиден.

Пожалуй, лучшая раса для начинающих игроков: даже полное низведение стратегии до создания максимально больших отрядов с последующими походами в стан врага оставляет более чем высокие шансы на успех. Regeneration троллей, Bloodlust у минотавров и Crushing blow огров не оставят противнику ни малейших шансов. Не будучи злой расой, огры невосприимчивы ко всем спецзаклинаниям





против зла, и лишь гномы с их Giantslayer могут быть для них опасны.

5. Орки (Orcs)

По кроличьи плодовые племена могут изрядно пошатнуть мировое равновесие.



Стоит дружить с ограми и нежитью. Множество специальных умений огров усилят орочи отряды, а при столкновениях с людьми неоценимой окажется помощь скелетов не-

жити с их умением Manslayer.

Некромантия (Necromancy) и Боевая магия — вот наилучший выбор для данной расы.

Свойство орков полагаться на большое количество слабых отрядов может обернуться плачевными последствиями, при наличии у противника Regeneration, Healing или First Strike. Однако Bloodlust самих орков, бонусы скорости и Disease волчьих всадников, а особенно Poison, лишь немного не дотягивающих до драконов виверн, перевешивают чашу игровых весов в сторону орочьего народа.

6. Нежить (Undead)

Агрессивные "жители" северных пустошей, постоянно пытаются расширить собственные владения.



Стоит дружить с темными эльфами. Их всадники тени с запретом умений врага и гарпии с Terror могут вывести из строя даже сильнейшего противника.

Именно в Некромантии заложен фундамент светлого будущего темной расы.

Стоит постоянно опасаться заклинаний, направленных против злого естества нежити, однако Manslayer у скелетов и мощнейший Death Gaze у личей стоят затраченных сил. Что уж говорить о драколиче, совмещающем в себе последние достижения в области проклятий.

7. Темные эльфы (Dark Elves)

Дети гражданской войны на землях Etheria, темные эльфы происходят от своих светлых сородичей.

Стоит дружить с демонами. Комбинация гидра плюс гарпии просто фатальна.

Тандем магии Вызова и Некромантии окажется более чем успешным, позволяя призывать на помощь демонов и улучшать существующие отряды.

Не будучи чрезмерно сильными, войска темных эльфов для доказательства собственного превосходства полагаются на умения категории Terror и Poison. Комбинация быстро производящихся пауков и убийц поможет справиться с множеством проблем, а всадники тени явно дадут фору пегасам Империи.



8. Демоны (Daemons)

Группы демонов, в силу обстоятельств попавшие в этот мир, основной своей целью считают открытие наибольшего числа порталов в родное измерение.

Стоит дружить с темными эльфами. Как уже говорилось, комбинация гидра плюс гарпии не имеет себе равных в игре. Также полезными могут оказаться драконы, учитывая их невосприимчивость к Божественной магии.

Магия Вызова и Боевая магия — вот удел настоящего демона.

Атака нескольких врагов у гидры, Taunt импов, позволяющая выстраивать очередность ходов врага по собственному желанию, — уже этот набор делает данную расу, пожалуй, самой сильной в игре.



Однако будьте осторожны: Варлорд с заклинанием вызова Banish стирает с лица земли отряд демонов в мгновение ока.

9. Драконы (Dragons)

Самая древняя раса, чья история уже давно растворилась в океане истории.

Стоит дружить с кем угодно. Расе явно не хватает численности, те же эльфийские лучники и единороги могут сослужить неплохую службу.

Комбинация магии Природы (Nature) и Вызова принесет максимальное количество улучшений и дополнительных существ в драконий стан.

Самая сильная по всем предпосылкам раса игры с трудом балансирует на грани выживания из-за феноменально низкой скорости прироста новых боевых единиц. Даже самые дешевые рыцари дракона производятся пугающе долго. Залог успеха драконьего племени в накоплении достойной армии, способной в дальнейшем переломить ход событий.

10. Эльфы (Elves)

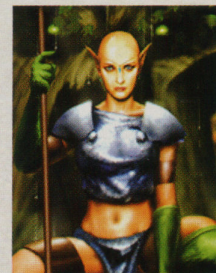
Уединенные жители густых лесов и замкнутых северных озер не открывают чужакам всех своих тайн.

Стоит дружить с драконами. Именно большое количество очков жизни юнитов крылатого народа столь необходимо эльфийской гвардии. Не стоит забывать и про рыцарей, особенно когда возникает необходимость в их умении Smite Evil.

Природная и Божественная магия — вот панацея от всех расовых неурядиц.

Наличие лучших в игре лучников и лечащих раны единорогов делает эльфов очень сильными противниками. А вот их вступающие непосредственно в ближний бой существа явно не дотягивают до аналогичных, представленных конкурентами на мировое господство. Именно здесь и может пригодиться кто-нибудь из городов союзников. Не стоит забывать и про умение Dwarfslayer у эльфийского стража.

Держайте, королевство маленькое и на всех его явно не хватит.





ЛУЧШАЯ ИГРА 1998 ГОДА

РОМАН ШИШКИН

Жанр ► ADVENTURE

Разработчик ► LUCASARTS ENTERTAINMENT

Издатель ► LUCASARTS ENTERTAINMENT

Требования:

CPU 133/ 32 MB RAM/ 4x CD-ROM/ sound card/30 MB HDD

ADVENTURE

*With bony hands I hold my partner
On soulless feet we cross the floor
The music stops as if to answer
An empty knocking at the door*

*It seems his skin was sweet as mango
When last I held him to my breast
But now we dance this grim fandango
And will for tears before we rest*

Для сравнения:

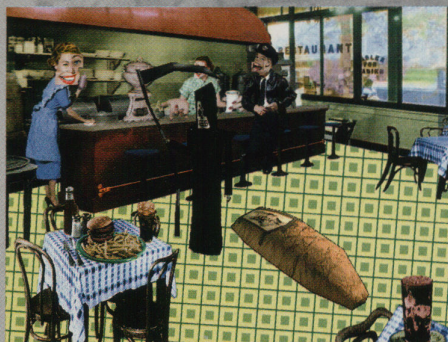
*Его руки пахнут манго
И звучит в ушах фанданго...*

Фи! Слуги! Унесите бараний бок!



нужную информацию. Смотрел, как лучики солнца, пробиваясь сквозь плотные жалюзи, играют на ее трогательной шляпке, кокетливо сдвинутой немного набок на ее белоснежном гладком черепе. Ее пустые глазницы смотрели на меня и я чувствовал, что...

...Она была прекрасна. Сидела передо мной в моем СОБСТВЕННОМ (прошу заметить!) офисе, а я, Мануэль "Мэнни" Калавера (Manuel "Manny" Calavera) любовался ее красотой, окунаясь в теплоту ее очарования, наслаждался волшебными нотками ее хрустального голоса с таким прелестным легким акцентом, поражаюсь ее безупречному чувству юмора. Она была моей клиенткой, мне нужно было сосредоточиться на работе, предложить ей подходящую путевку. Но я никак не мог заставить себя отвернуться от такой красавицы и начать выискивать в компьютере



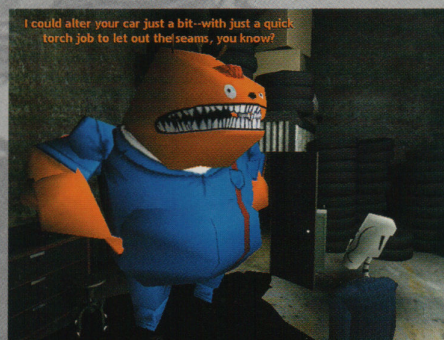
Что случилось? Зачем обморок? Принесите кто-нибудь нашатырный спирт, тут гражданину полпало. А я разве вам еще не сказал? Да, моя возлюбленная — очень красивый скелет. Э-э-э... Ну да, можно сказать, что я некрофил. А почему, собственно, мне нельзя влюбиться в усопшую девушку? Я ведь тоже уже давно мертвый. Да и все мы тут неживые. Где "тут"? В Стране Мертвых, разумеется. А вы думали, вы где? Медики допустили фатальную (не для них — для вас) ошибку, вы умерли. Добро пожаловать!

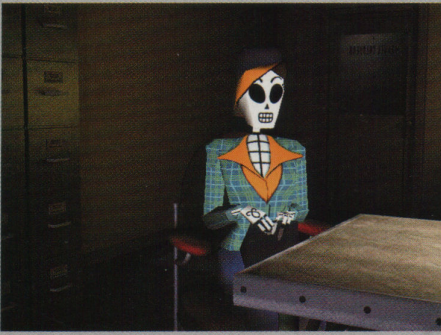
Итак, вы сейчас в Стране Мертвых. Что значит "рай или ад"? Вы это бросьте, здесь

властвует философия и религия мексиканцев. Ну, если вам не терпится на все повесить ярлыки, можете считать, что это "чистилище". Очиститесь здесь от грязи грехов — и попадете в Девятый Мир... Хорошо-хорошо, в "рай". Сколько тут томиться? А это от вас зависит, насколько долгим будет пребывание у нас. Отсутствие плохих поступков в Мире Живых — и есть ваше финансовое благосостояние. Изволили грешить на каждом шагу, рвать яблоки в соседском саду, слушать Бритни Спирс (Britney Spears) и подкладывать учителю на стул кнопки — вам предстоит четырехлетняя пешая прогулка через Страну Мертвых в компании с эксклюзивной тростью. Поступали хорошо и правильно, переводили старушек через дорогу и не кормили котов гвоздями — наша компания рада предложить вам Золотой Билет на Поезд Номер Девять, который домчит вас до места назначения всего за четыре минуты. Существуют также и другие варианты. Например, как вам нравится возможность прокатиться в спортивном автомобиле? Или насладиться круизом на комфортабельном пароходе первого класса? Путешествуйте с удовольствием! Кстати, с этими круизами один

раз такая чехарда началась... Рассказать? Расскажу!

Работал я тогда под руководством Дона Копала (Don Copal). Этот отвратительный, постоянно кричащий скелет меня почему-то с самого начала невзлюбил. И он постоянно устраивал так, чтобы мне доставались клиенты, не имеющие активов даже для путешествия на автомобиле. Что уж тут говорить о возможности продать им радость молниеносного перемещения на Поезде Номер Девять. А, к вашему сведению, именно реализация определенного количества Золотых Билетов позволит мне убраться с этой работы. Я, знаете ли, не красный крест — рабо-





таю не из врожденного альтруизма, а тоже искупаю свои грехи. Какие? Ну, вот этого я не знаю. Так, на чем я там остановился? Ага... И решил я немножко сжульничать, чтобы получить хоть одного люксового клиента. Познакомился с Глоттисом (Glottis) — демоном, который у нас в управлении работал ремонтником автомобилей. Да, демон, а что тут необычного? Они в Стране Мертвых что-то вроде прислуги — водители, грузчики, лифтеры... Глоттис такой необычный крендель — оранжевого цвета, огромной комплекции, добрейшее любящее сердце. Как он божественно играет на фортепиано, как поет своим неповторимым голосом! А раз он напился и начал... Ой, что-то я отхожу от темы рассказа. Так вот, я уговорил Глоттиса стать моим водителем. Он модернизировал под свои размеры автомобиль компании, добавил какие-то прибабасы и мы успели первыми забрать первоклассную клиентку — Мерседес Коломар (Mercedes Colomar). Именно про нее я рассказывал вам... Просто потрясающая девушка. И, судя по тому, как она прожила жизнь, ей без вопросов должен был достаться Золотой Билет. Но неумолимый компьютер высвечивал вердикт "Пешая прогулка. Без права апелляции". Я был поражен. Что-то тут нечисто... Неужели в Департаменте Смерти кто-то злоупотребляет служебным положением? Я должен был все выяснить! И то, что я узнал, было шокирующим известием... Ой, а что ж я вам все это рассказываю? Вы же можете всю радость моих авантурных походов испытать на себе, запустив игру Grim Fandango от студии LucasArts Entertainment. Да. А вы думали, компьютерные игры только под живых знаменитостей делают? Как-то явился я к Тиму Шаферу (Tim Schafer), гениальному создателю таких шедевров, как Monkey Island, Day of the Tentacle, Full Throttle, и предложил ему

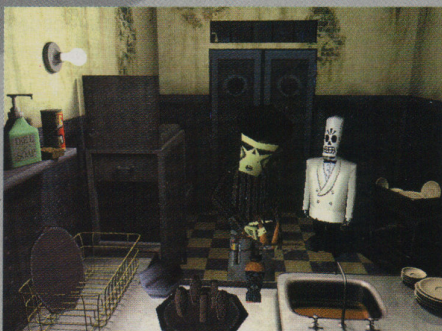
создать игру о моих приключениях. Тот сразу загорелся этой идеей и тут же приступил к работе. И через некоторое время, как раз к началу ноября 1998 года, времени праздника День Мертвых (Día de los Muertos), игра появилась на полках магазинов. Ну, что я могу сказать. Проект удался. Тиму Шаферу, всем разработчикам, их родственникам и друзьям обеспечены Золотые Билеты на Поезд Номер Девять. Игра волной прокатилась по миру, завладевая мыслями всех, кто прикасался к ней. Один из крупнейших игровых сайтов Gamespot с радостью отдал ей награды за 1998 год: "Лучшая музыка", "Лучшая графика (с художественной точки зрения)", "Лучшая игра жанра Adventure", "Игра года". Что же в ней такого особенного? Да все подряд!

Во-первых, отлично передан дух приключения. Я поражаюсь, насколько точно разработчики показали, что со мной происходило, где я побывал. Игра заставляет пережить те же чувства, которые испытывал я, когда проводил расследование. Моему двойнику



на экране монитора встречается больше полусотни персонажей — на самом деле все было точно так же. Постоянные кульбиты сюжета, помощь друзей и ловушки врагов, желание докопаться до сути происходящего — все это не игра, это по-настоящему!

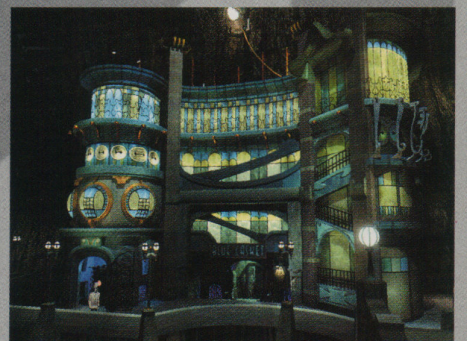
Во-вторых, графика. Одним из самых сложных для меня заданий было объяснить дизайнерам, как выглядит Страна Мертвых. Даже, скорее, рассказать не о внешней красоте, а о возникающем чувстве прекрасного. Ну не мог же я, в самом деле, забрать дизайнеров в мир усопших — оттуда нет возврата. В конечном итоге, изучив тонны литературы, я дал указание объединить стили арт-деко, нуар и архитектуру майя и ацтеков. Художники нарисовали все точь-в-точь как в Стране



не Мертвых. А затем к делу приступили 3D-дизайнеры. Они засунули меня в какие-то машины, и вот уже на экране по нарисованным картинкам бегала моя трехмерная копия. Затем дизайнеры, основываясь на моих рекомендациях, создали всех остальных персонажей. Мерседес получилась точно такой же привлекательной, как на самом деле, Глоттис потрясал ушами так же, как и его существующий в реальности прообраз, а компьютерному Дону Копалу хотелось сразу же врезать по злобной физиономии.

Отлично сделали и музыку для игры. Тотчас узнаваемые мексиканские народные мелодии сменяются тягучими и сочными блюзовыми и джазовыми композициями. Озвучку виртуальных персонажей выполняли их реальные двойники (больше всех старался Глоттис). Ну, разумеется, плохих персонажей наподобие Домино Харли (Domino Hurley) и Гектора ЛеМана (Hector LeMans) озвучивали люди. Вышло просто великолепно. Это надо слышать!

Хотя почему только слышать? Графику надо видеть. В игру надо играть. В обязательном порядке. Всем и каждому! Иначе не получите билет на Поезд Номер Девять. И наслаждаться-радоваться. Впрочем, это уже не приказ. Это неизбежность.





Пентагон

PARKTEL — временный военный лагерь

**КИБЕР-СПОРТ УЖЕ ДАВНО НЕ МИФ!
(вместо предисловия)**

Здравствуй, уважаемые читатели! Рад сообщить, что в данный момент Вы присутствуете при довольно знаменательном событии в жизни нашего журнала — рождении новой перспективной рубрики под названием "Киберспорт". Ни для кого не секрет, что за последнее время индустрия игр перешагнула границы обычных развлечений. Теперь это серьезный и постоянно развивающийся вид спорта, возникновение которого выглядит абсолютно логичным на фоне тотальной компьютеризации общества. Смена поколений и технологий непрерывно диктует свои условия. Мы все зависим от этого, но вряд ли стоит противиться прогрессу, так как изменения, как правило, приносят в нашу жизнь множество приятных и неизведанных вещей. Вот и сейчас уже мало кто сомневается, что в будущем виртуальные соревнования приобретут еще более широкую популярность и даже смогут тягаться с привычными — футболом, теннисом, хоккеем, баскетболом и т.п. Предпосылки для этого с каждым днем появляются все больше и больше. Среди основных — стремительный рост интереса со стороны молодежи, крупные финансовые вливания спонсоров, проведение турниров на международном уровне. Главное, что осталось — пройти жесткий временной тест. Должно миновать немало лет, прежде чем мы сможем дать объективную оценку масштабам развития про-гейминга. Пока что каждый, кто каким-либо образом связан с киберспортом, пытается вносить свой вклад в эту сферу, основанный на личных силах, возможностях и, конечно же, желании. Моя миссия в этом плане определена и состоит в том, чтобы от выпуска к выпуску держать Вас в курсе всех значительных событий, происходящих в мире киберспорта. Начиная с этого, и во всех последующих номерах журнала, на страницах рубрики будет появляться свежая пачка информации по теме, как-то: репортажи с чемпионатов, интервью с сильнейшими игроками, аналитические материалы, статьи, "тактики отцов" и прочее. Приобщайтесь!

Ведущий рубрики, **Алексей "Cyberman" Пикож**



План военных действий



Крафтеры в естественной среде обитания

ВСЕМИРНЫЕ КИБЕРИГРЫ В КОРЕЕ

WCG — ГДЕ-ТО РЯДОМ С UEFA!

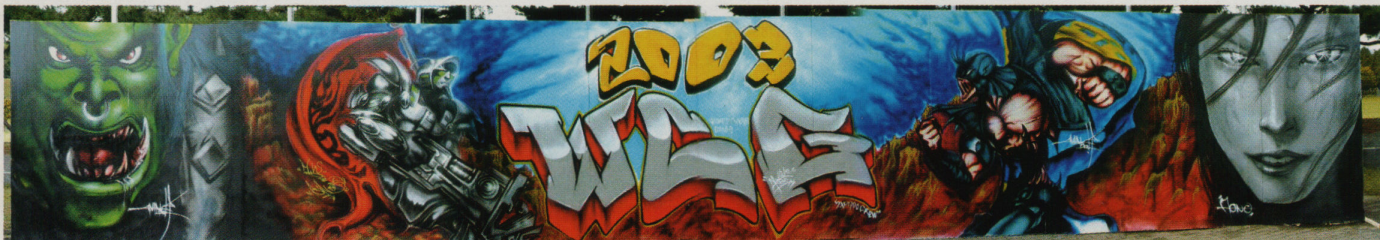
На сегодняшний день в мире создан целый ряд крупных организаций, которые, тем или иным образом, занимаются поддержкой и продвижением в массы компьютерного спорта. Периодически они проводят соревнования, различные между собой по статусу, составу участников, призовому фонду и так далее. Одни имеют вид традиционных LAN-Party, другие существуют исключительно в он-лайне. Если говорить о международ-

ных турнирах, то здесь лидирующие позиции по праву принадлежат World Cyber Games. Вот уже третий год подряд под эгидой WCG (главный спонсор — компания Samsung Electronics) проходит грандиозное действо, по праву носящее звание Кибер Олимпийских Игр. В десятках стран тысячи геймеров участвуют в региональных отборах, после чего лучшие из них отправляются в Корею, где их первоочередной целью является достойное представление своей державы на неофициальном чемпионате

мира. Поспорить с WCG может только Cyberathlete Professional League, но сейчас разговор не о них. В данной статье речь пойдет о финальном этапе World Cyber Games 2003, который проводился с 11-го по 18-е октября в Сеуле.

**НЕДЕЛЬНЫЙ
МАРАФОН ЧЕМПИОНОВ**

И вот этот день настал! Сильнейшие киберспортсмены с пяти континентов собираются





Украинская армия



Сан-Франциско передает флаг WCG Кореи

вместе на турнире, которого они так долго ждали. Позади длительный период подготовки и, теперь наступило время продемонстрировать весь свой грозный арсенал. Для многих игроков это первый опыт выступления на мероприятиях такого ранга, но есть и чрезвычайно опытные ребята, приехавшие в Корею во второй, а то и в третий раз. Большинство из последних имеют серьезных спонсоров, контракты и возможность повышать уровень мастерства в наилучших условиях. Именно такие, известные и титулованные, считаются логичными претендентами на золото и призовые чеки WCG.

Немного о месте проведения. В этом году чемпионат проводился на территории Olympic Park, где ранее, кстати, проходили традиционные Олимпийские Игры. Именно там размещается Players Village — отель и комнаты для тренировок. Собственно WCG 2003 занимает три огромных комплекса, расположенных друг возле друга. Первый комплекс, Cyber Arena — для жеребьевки и награждений, второй, World Arena — для проведения игр во всех номинациях и третий, Game Arena для выставочных и финальных матчей (на сцене). Под открытым небом между корпусами, проходили выставки известных разработчиков игр и производителей железа. Там можно было ознакомиться с новинками от Blizzard, nVidia, Microsoft, Intel, ATI и многих других. Впечатления самые положительные...

ЖЕРЕБЬЕВКА И ОТКРЫТИЕ

Первым, очень значимым моментом для всех стала жеребьевка, целью которой было распределение участников по группам, а также случайный разброс карт на туры. Эти полтора часа заставили игроков поне-

рвничать, т.к. судьба многих из них зависела именно от того, с кем предстоит встретиться на групповом этапе. Тут то и случилось самое обидное событие для украинской команды по Counter-Strike. Впрочем, об этом чуть попозже. Бросая же общий взгляд, хочется особо отметить, что все было организовано по высшему разряду, в соответствии с высокими стандартами WCG.

На следующий день была запланирована торжественная церемония открытия. И опять организаторы постарались на славу, специально соорудив для этого огромную сцену на открытом воздухе. Торжественная атмосфера чувствовалась в каждой мелочи. В присутствии нескольких тысяч зрителей произошел вынос национальных флагов капитанами команд, а перед тем фейерверки, видео-напутствие президента Кореи, выступление официальных лиц и спонсоров. Красочное действо так захватило гостей, что им некогда было обращать внимание на навязчивое подобие дождя, заставшего мероприятие в самом разгаре.

НАША СБОРНАЯ НА WCG 2003: GRAND FINALS

Утром 13-го октября стартовали долгожданные матчи в верхней части групп (A-D). К слову, ни одного украинского представителя в них не оказалось, что позволило потратить лишний день на тренировки и отдых перед боем. Тем временем некоторые команды/игроки активно и с большим энтузиазмом включились в борьбу за попадание в плей-офф. У журналистов тоже было немало работы. В отдельном пресс-центре их собралось около полусотни. Большинство были представителями популярных игровых изданий и специализированных сайтов для про-геймеров. Ньюсмейкеры наперебой брали интервью у звезд, вели прямые репортажи с результатами встреч, фотографировали все вокруг. В целом, вести из Кореи поступали с завидной регулярностью, но не обошлось и без небольших накладок. Так, администраторы запретили выкладывать в сеть демо-записи игр до их появления на официальном сайте турнира, куда они закачивались не так оперативно, как хотелось бы. Однако общего впечатления от высокого уровня организации соревнований это не испортило.



На привале

А что же наши?! Матчи с участием украинцев начались 14-го числа, причем у всех одновременно. Здесь хотелось бы назвать игроков, которые добились почетной возможности представлять Украину на чемпионате мира в этом году. Сразу же проведу краткий анализ выступления каждого в своей дисциплине на корейском финале:

[Half-Life: Counter-Strike 5x5] — maverick | c4 (Одесса)

Добившись невероятно сложной победы на всеукраинской квалификации перед WCG 2003, одесситы по праву заслужили звание самой стабильной команды в стране, если судить по показанным результатам



Тренировочный лагерь

на WCG Ukraine за период 2001-2003. Дело в том, что они единственные, кто всегда входил в призовую тройку. Причем с каждым годом ребята поднимались на одну ступень вверх. И вот теперь, получив заветные путевки в Сеул, они ехали с огромным желанием превзойти предыдущих делегатов, а именно — выйти из группы. Но не тут то было. Надежды на попадание в плей-офф практически полностью улетучились, когда беспощадный жребий свел Маверики с двумя топовыми европейскими — SK (Швеция) и 4Kings (Великобритания). Первые в представлении не нуждаются, шведы за последние полгода не проиграли никому, взяв титулы на крупнейших турнирах Европы и США. Впоследствии они стали чемпионами и здесь. Для наших встретиться с ними было честью, но о благоприятном результате речь даже не шла. В игре же с англичанами шансы теоретические были, но тут опять фортуна изменила украинцам. Выпала очень неудобная карта и опять проигрыш. Таким образом maverick | c4 занимают третье, непроходное место и выбывают из дальнейшей борьбы (4 и 5 места за Мексикой и Тайландом, которых наши переиграли). Может в следующий раз (невольно проводим параллели с успехами украинской сборной по футболу).

[StarCraft: Brood War] — Алексей "allgames_Ra" Крупник (Одесса)

Единственный представитель Украины в древнейшей номинации также не смог преодолеть барьер группового этапа. Свои



Их звали Никитами

выступления в группе "Н" он завершил, как и maverick | c4, на третьем месте с одинаковым показателем побед/поражений (3/3). Однако, если уж говорить начистоту, особых надежд мы и не питали, а результат воспринялся как вполне закономерный. Но не потому, что Алексей недостаточно профессионален. Отнюдь. Просто StarCraft существует более 6-ти лет и практически является корейским национальным видом спорта, и хозяева чемпионата тут непобедимы. Стратегии — стихия азиатов. Это факт, против которого, как говорится, не попрешь.

[Unreal Tournament 2003] — Роман "allgames_chip" Веренко (Одесса)
[Unreal Tournament 2003] — Андрей "allgames_xan" Арбенин (Одесса)

В этой дисциплине перспективы наших игроков расценивались как самые радужные. И если провал хан'а на групповой стадии больших нареканий не вызвал (отсутствие опыта дало о себе знать), то Chip просто обязан был дойти дальше. Более того, парню прочили попадание в призовую тройку. Должен заявить, что столь высокие авансы, выданные одесскому "отцу" болельщиками, были абсолютно обоснованными. Ведь это уже третья поездка Романа на международный финал в Корею. При этом, в прошлом году ему удалось показать результат, который до сих пор является наивысшим достижением для украинских игроков на WCG. Тогда он занял 5-е место в номинации Quake3 1x1. Прошло время, Quake3 был заменен на UT2003, но Chip остался главной надеждой родного комьюнити. Стартовый матч в рамках группового этапа WCG 2003 предстояло провести против хорошо знакомого чемпиона России. Им уже приходилось встречаться на турнире в Днепрпетровске, где победа осталась за одесситом. Теперь же все произошло с точностью до наоборот, и мы стали свидетелями уверенного реванша. Чтобы сохранить шансы на выход в плей-офф, Chip'у нужно было выигрывать все оставшиеся матчи в группе. Благо, ошибок больше не последовало, и по очереди были повержены представители Великобритании, Турции, Австралии (в дополнительное время) и Сингапура. Когда все отыграли, выяснилось, что трое игроков имеют идентичные показатели побед/пора-

жений (4/1), а значит все решит подсчет фрагов. Самым результативным в этом плане, к счастью, оказался украинец (96), что и дало ему право на продолжение борьбы в следующем раунде соревнований. Однако, те трудности, с которыми он прошел в TOP-16, не внушали особого оптимизма. Предчувствиям суждено было сбыться уже на старте плей-офф. Матч в 1/16 против испанца Chip завершил еще в свою пользу, а уже в 1/8 с разгромом был повержен на двух картах игроком из Нидерландов. Конечно же неудачу можно списать на невезение — Lauke.nl один из лучших в мире,



Финалистов нужно беречь — от шума, холода и поклонниц

ИТОГОВОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ НА WCG 2003:

[COUNTER-STRIKE 5X5]

- 1 место — SK (Швеция) — 40.000 \$
- 2 место — 3D (США) — 20.000 \$
- 3 место — Team9 (Дания) — 10.000 \$

[WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS]

- 1 место — SK.Insomnia (Болгария) — 20.000 \$
- 2 место — Chinahuman (Китай) — 10.000 \$
- 3 место — TeG-EviscEratoR (Румыния) — 5.000 \$

[STARCRAFT: BROOD WAR]

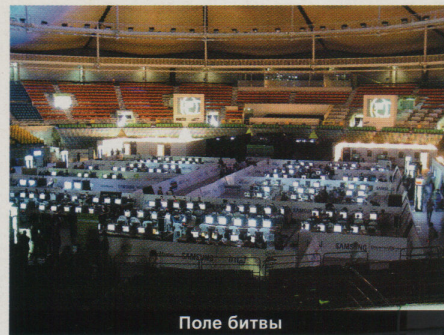
- 1 место — Ogogo (Корея) — 20.000 \$
- 2 место — Fisheye[pG] — 10.000 \$

[UNREAL TOURNAMENT 2003]

- 1 место — ForresT (Италия) — 20.000 \$
- 2 место — Lauke (Нидерланды) — 10.000 \$
- 3 место — Snoop (Австралия) — 5.000 \$

[FIFA]

- 1 место — Styla (Германия) — 20.000 \$
- 2 место — hero_de (Германия) — 10.000 \$
- 3 место — Volcano (Корея) — 5.000 \$



Поле битвы

фаворит турнира, в последствии завоевавший серебро WCG 2003. Но уверен, что это не оправдание, т.к. данный этап не предполагает наличие слабых соперников. Так думает и сам Chip. Он объяснил свой проигрыш тем, что просто не смог вовремя сконцентрироваться, а главное показать должный уровень стрельбы. Бывает...

[WarCraft III] — Александр "C14_Maloy" Тимошенко (Симферополь)

Сразу стоит отметить, что в этой номинации наших должно было быть двое. Однако у Антона "Underground.Sp" Чумака (Кривой Рог) возникли проблемы с получением загран-паспорта, о которых он заранее не предупредил. Таким образом симферопольцу пришлось действовать в одиночку. В него верили не меньше, чем в Chip'a. C14_Maloy — неоднократный победитель всеукраинских чемпионатов, второй призер крупного турнира в Москве (ASUS Summer 2003), мог претендовать на любое, даже самое высокое место в Корею. Уверенность в его силах укрепилась после бесподобного выступления в групповом раунде. Там он не проиграл ни одного матча, одержав победу над представителями Вьетнама, Перу, Испании и Дании. В рамках плей-офф, где по WarCraft III все начиналось с 1/32-ой, C14_Maloy тоже начал весьма уверенно. Уровня мастерства и удачи хватило, чтобы с одинаковым счетом (по картам) преодолеть чешский и российский барьеры, а именно игроков с KnightMerlin и aNc.Karma. И вот тут-то случилась самая большая и

WCG2003 Tournament Results			
single competition <ul style="list-style-type: none"> pgfire IamShiauTz Iamsky_jw nation vs. nation Chinese Taipei Spain France 	single competition <ul style="list-style-type: none"> Styla hero_de Volcano nation vs. nation Germany Netherlands Italy 	single competition <ul style="list-style-type: none"> Ogogo [pG]Fisheye_de Grrr_ca nation vs. nation Korea Kazakhstan Russia 	single competition <ul style="list-style-type: none"> SK_Insonnia Chinahuman TeG-EviscEratoR nation vs. nation Chinese Taipei UK Netherlands
single competition <ul style="list-style-type: none"> SK 3D Team9 	single competition <ul style="list-style-type: none"> ForresT Lauke_nl snoop_de_au nation vs. nation Netherlands USA Spain 	single competition <ul style="list-style-type: none"> Zyos Mal_Logan Ferret 	single competition <ul style="list-style-type: none"> Rovell Pina bibi2004 nation vs. nation Korea China



Последний бой — он чудный самый

обидная неожиданность. На стадии 1/8 финала в соперники нашему геймеру попался некий ShaMan (Chinese Taipei), никогда до этого не выступавший на международных турнирах. Как это ни парадоксально, но именно он остановил Александра на пути к титулу. Это стало очередным доказательством силы азиатских кибер-атлетов в области стратегий. Среди них много тактически-подкованных игроков, и каждый может стать "темной лошадкой". К этому всегда нужно быть готовым. В тот момент C14_Maloy готовности не проявил, за что и поплатился низким, для своего класса игры, местом на WCG 2003.

NATION VS. NATION

В предверии суперфинальных матчей чемпионата состоялись ставшие уже традиционными игры "нация против нации". В нынешнем году честь Украины в этом достаточно престижном соревновании отстаивали сразу две команды: по WarCraft (C14_Maloy и allgames.Ra) и по Unreal (allgames.Chip и allgames.Xan). Кстати, призовой фонд этого соревнования составляет \$7000 за первое, \$3000 за второе и \$2000 за третье место. Не то, что в основных дисциплинах, но тоже неплохо.

К сожалению, наши варкрафтеры не сумели продемонстрировать достойного результата. Первый тур по сетке они прошли без игры, а во втором сразу же уступили далеко



Победа даром не дается

не самой сильной команде из Малазии. Но стоит ли их судить, учитывая что allgames.Ra почти не тренировался в War3? Естественно нет...

Chip и Xan выступили, можно сказать, на четверку. Одолев крепкие сборные Италии и Канады, украинцы вышли на представителей США! В жесточайшей борьбе с разрывом в один фраг (!) победа досталась Америке. Дальше, в матче за бронзу, имел место досадный проигрыш испанцам, что в итоге принесло четвертый результат и уважение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В последние двое суток, а именно 17-18 октября, наступила логичная развязка. Наконец-то были сыграны финальные встречи во всех номинациях, и мы узнали имена тех, кто завоевал звания сильнейших кибер-спортсменов планеты по версии World Cyber Games. Многочисленные зрители, пришедшие в Game Arena, восторжались мега-зрелищными поединками за призовые места, которые транслировались на огромных экранах внутри комплекса. Через час после завершения последнего матча всех ждала церемония награждения. В традиционно торжественной обстановке победителей осыпали чеками, медалями, цветами, также звучали речи и аплодисменты. Особо чествования удостоилась сборная команда Германии, добывшая больше всего наград. В рамках феерического действа произошла передача знамени WCG организаторам WCG 2004 в США. Это означает, что в следующем году, впервые, мировые кибер-игры будут организованы за пределами Кореи. После закрытия главного турнира, все имели возможность посетить прощальную вечеринку — Farewell Party.

Подводя же итоги выступления сборной Украины, хочется сказать, что, по большому счету, наши выступили ровно на столько, насколько им удалось подготовиться. Тут я имею в виду как чисто техническую, так и моральную готовность. Каждый, наверняка, сделал выводы и определил направление, в котором стоит работать. Будем надеяться, что это воплотится в новое качество игры наших ребят на World Cyber Games 2004.

Благодарю за внимание и до следующих встреч на страницах рубрики!

Алексей Пикож

МИНИ-ИНТЕРВЬЮ С КАПИТАНОМ ОДЕССКОЙ КС-КОМАНДЫ, -MAVERICK- I KARLITO.

Re:PLAY: Твоя оценка общему уровню организации турнира. Всем довольны или были какие-то недочеты?

-maverick- I Karlito: Уровню организации я поставил бы четверку с плюсом. В целом все прошло замечательно, но и без мелких недочетов не обошлось. Можно, конечно, и не обращать на них внимания. Однако, если все-таки попробовать выделить основные, то среди них — поселение нас в маленький, как для шести человек, номер; незначительные проблемы с перезагрузками компов, сменой карт на сервере. Хотя это все ерунда, которая ни на что не влияла. Судьи, в принципе, нормальные, правда, ничего не понимали по-русски.

Re:PLAY: Насколько приемлемы, на ваш взгляд, правила (групповой этап + сингл, выбор карт), принятые организаторами WCG? Являются ли они наиболее оптимальными для проведения соревнований такого масштаба?

-maverick- I Karlito: Я считаю, что правила были отличными. Ведь они стараются приблизить их к традиционному спорту, что есть правильно. Из группы выходят 2 команды и дальше они оказываются в 1/16. Там уже матч состоит из 3-х карт, а это почти тот же самый дабл. Вначале играет своя карта, потом соперника и, если общий счет равный, то назначается дополнительная, третья карта, которую просто вытягивает судья. Мне эта система очень понравилась.

Re:PLAY: Как восприняли НЕвыход из группы в эмоциональном плане? Считаете ли данный результат закономерным?

-maverick- I Karlito: Мы долго шли к этому чемпионату и были уверены, что выйдем из группы. Но, всё-таки, удача тоже нужна в этой игре. Нам жестко не подфартило с соперниками. Вообще-то, команды были не очень сильные, кроме SK. Попадись мы с 4Kings (Англия) на любой другой карте, мы бы, скорее всего, выиграли. Стрельба у нас была лучше чем у них. После вылета все, конечно, расстроились но позже всё прошло...

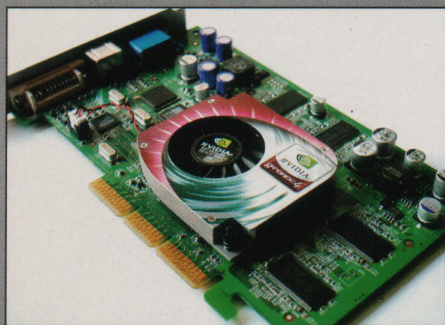
Re:PLAY: Аспект игры, который актуален на сегодняшний день... Что нужно команде для того, чтобы побеждать на мировом уровне?

-maverick- I Karlito: Хм... На мой взгляд, в команде должно быть взаимопонимание. Это основной фактор. Все должны четко выполнять свои обязанности и действовать по стратегии. Стрельба конечно ещё нужна. Также желательно больше участвовать в чемпионатах, набираться опыта. Нужен спонсор для того, чтобы команда могла выезжать в другие города на турниры. Но главное — это стремление играть и постоянно повышать собственный уровень. Тренировки и сыгранность рулят!

СПИСОК СТРАН-ЛИДЕРОВ:

GERMANY	\$67,000
USA	\$45,000
SWEDEN	\$40,000
SOUTH KOREA	\$32,000
CHINESE TAIPEI	\$29,000
NETHERLANDS	\$24,000
ITALY	\$22,000
BULGARIA	\$20,000
FRANCE	\$12,000
DENMARK	\$10,000
UNITED KINGDOM	\$10,000
CHINA	\$10,000
SPAIN	\$7,000
AUSTRALIA	\$5,000
ROMANIA	\$5,000
CANADA	\$5,000
KAZAKHSTAN	\$5,000
RUSSIA	\$2,000

Компьютерная индустрия со скоростью революционного бронепоезда движется вперед. Видеокарты сменяют друг друга со стремительностью среднестатистического метеорита, частоты процессоров растут как на дрожжах, мегабайт оперативной памяти стоит дешевле, чем килограмм картошки. Что купить, какому производителю отдать предпочтение — эти и многие другие вопросы мучают по ночам тех, кто всё-таки решился на покупку персонального компьютера. И если речь идёт об офисном ПК, то тут особых вопросов не возникает — Word,



ИГРОВОЙ ПК

Excel и Lines всё равно потянет. А вот если компьютер приобретается для игр? Тут-то и могут возникнуть проблемы, ведь одних только видеокарт на рынке представлено свыше 20 разновидностей. Вот мы и решили помочь нашим читателям подобрать оптимальную конфигурацию ПК именно для игр, в зависимости от жанровых предпочтений и толщины кошелька.

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ QUEST, RPG И STRATEGY

Здесь приведена средняя конфигурация, на которой без особых проблем будут "бегать" игры вышеозначенных жанров, равно как и многие современные FPS, в режиме максимальных настроек. Но не ждите от такого ПК чудес — Half Life2 и Doom3 на нём будут демонстрироваться в виде красивого слайд-шоу.

Выбор платформы в данной категории заранее предreshён. Процессоры Intel, хоть и

обладают чуть большей производительностью (которую в играх вы вряд ли ощутите) и перспективностью в плане усовершенствования, не могут быть рекомендованы в силу их достаточно высокой стоимости, по сравнению с аналогичными решениями от AMD. К тому же с выходом Athlon 64, процессоры Athlon XP заняли в линейке компании AMD нижнюю ступеньку, что в свою очередь повлечёт за собой их дальнейшее падение в цене.

Оптимальным выбором становится процессор AMD Athlon XP на ядре Barton с рейтингом 2500+. Его производительности хватит как минимум на ближайшие полгода, да и по соотношению цена/производительность он находится на практически недостижимом для конкурентов уровне.

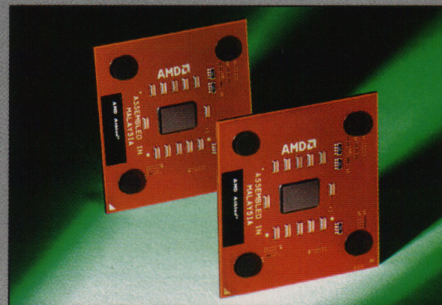
При выборе материнской платы, стоит обратить внимание на продукты от хорошо зарекомендовавших себя фирм, основанные на чипсете VIA KT600. Они ненамного уступают по производительности лидеру

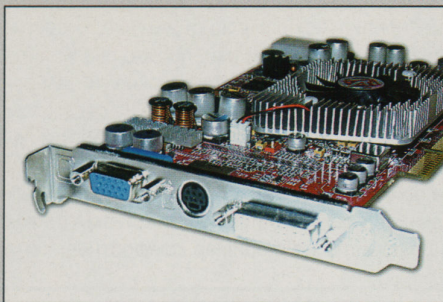
NForce2 400Ultra, а вот разница в цене довольно существенна.

Достаточный для игр объём оперативной памяти составит 512 Мб с рабочей частотой 400 МГц. Лучше всего приобрести две плашки по 256 Мб, дабы задействовать двухканальный режим чипа KT600, что добавит пару дополнительных процентов производительности. Мелочь, зато практически бесплатно. Если же вы, к примеру, являетесь любителями серии Sim City, придется потратиться ещё хотя бы на 256 Мб, так как четвертая часть сериала очень требовательна к оперативной памяти.

Вряд ли игры этих жанров можно назвать передовыми в плане внедрения новых технологических решений (хотя тот же Morrowind был первой игрой, в которой полноценно использовался DirectX 8, но это, скорее, исключение, подтверждающее правило), поэтому здесь оптимальным выбором станет GeForce4 Ti4200. Её скорости всё ещё достаточно даже для большинства

ПРОЦЕССОР AMD ATHLON XP 2500+
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА VIA APOLLO KT600
ПАМЯТЬ 512 PC3200 DDR SDRAM
ВИДЕОКАРТА GEFORCE4 Ti4200 64MB
ЖЕСТКИЙ ДИСК 80-120ГБ, 7200 RPM, 8МБ CACHE
МОНИТОР 15" LCD 16МС ИЛИ 19" CRT 1280X1024@100ГЦ
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД CD-RW 48X24X48
АУДИОПЛАТА ИНТЕГРИРОВАННОЕ АУДИО
КОРПУС MIDDLE TOWER ATX 300 BT
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ





новых FPS, а в quest, RPG и strategy DX9 придет, скорее всего, не так уж и скоро.

На данный момент оптимальным объёмом винчестера является 80-120 Гб. Скорость вращения шпинделя должна быть равна 7200 rpm. Неплохо, если винчестер будет оснащён буфером 8 Мб.

При выборе монитора придется идти на компромиссы. Либо выбирать безопасность ваших глаз и малые габариты в лице 15" LCD мониторов, либо большую диагональ и меньшую цену в виде обычных 19" CRT мониторов. Для CRT монитора обязательной характеристикой является поддержка в рабочем разрешении частоты обновления экрана не менее 100 Гц, для ЖК-дисплеев же время реакции матрицы должно быть не более 25 мс, дабы избежать неприятного смазывания в играх.

Если вы не являетесь меломаном, и у вас нет лишних 80\$, то можно использовать и встроенный в материнскую плату звук, в противном случае придется разориться на покупку Creative Audigy2. С такими жанровыми пристрастиями акустика 5.1 совершенно не обязательна, ведь не будете же вы, на самом деле, в RTS по звуку определять местоположение своих юнитов — проще взглянуть на мини карту. Разумнее будет приобрести качественную 2.1 систему, которая сможет порадовать вас своим великолепным звучанием и при прохождении любимой игры, и при прослушивании музыки.

Добавьте сюда брендовый блок питания на 300 Вт, качественный корпус, привод для чтения и записи компакт дисков, оптическую мышь с сенсором нового поколения, клавиатуру. Вуаля, компьютер готов!

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ FPS, TPS, RACING

Конфигурация высокого уровня: на ней вы без проблем сможете при максимальных настройках играть как в уже вышедшие, так и в ожидаемые в течение ближайшего года игры. И на длительное время забыть об всегда нелюбимом апгрейде... Заманчиво, не правда ли?

Конфигурация, по сравнению с предыдущей, претерпела не многочисленные, но довольно значительные изменения.

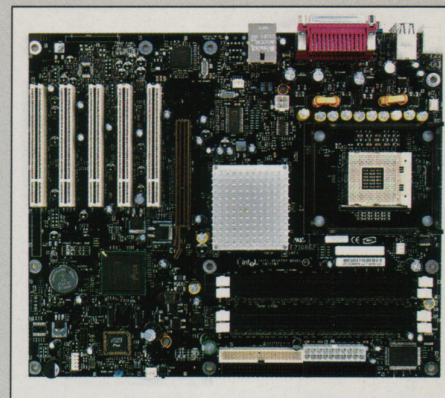
Прежде всего, в таком ПК становится оправданным использование процессоров от Intel, так как приоритеты от критерия цена/производительность сместились в сторо-

ну производительности. Оптимальным выбором среди обширного семейства процессоров Intel является P4 2,6 ГГц, рассчитанный на частоту системной шины 800 МГц. При выборе материнской платы предпочтение стоит отдать системам от именитого производителя, основанным на чипсете Intel 865PE.

AMD платформа имеет право на жизнь и в такой конфигурации, вот только материнскую плату лучше взять на nForce2 Ultra400, всё-таки производительность у неё повыше, чем у KT600.

В high-end секторе видео акселераторов господствует ATI с картами, основанными на чипах серии R3XX. Решения от NVidia также довольно неплохи, но пасуют в приложениях, активно использующих шейдеры (то есть практически во всех играх ближайшего будущего). Так что, на данный момент выбор видеокарты очевиден — Radeon 9800. Она обеспечивает более чем достаточную производительность в играх дня сегодняшнего, полностью поддерживает DirectX 9.0 и имеет довольно большой запас для игр дня завтрашнего. Да и цена, в отличие от Radeon 9800Pro, не заоблачная.

Дабы усилить погружение в виртуальные миры, можно приобрести аудиоплату



Audigy2, поддерживающую новомодный EAX4. Добавьте качественную 5.1 акустику, и от игры вас сложно будет оттащить даже за уши.

Объём винчестера можно увеличить до 160 Гб. В таком случае вы сможете хранить на своём ПК хиты предыдущих лет, не волнуясь о недостатке свободного места.

В дальнейшем мы постараемся уделять больше внимания компьютерному "железу", проводить полномасштабные тесты, описывать новинки. Удачных покупок и безпроблемных апгрейдов.

ПРОЦЕССОР AMD ATHLON XP 2500+ INTEL 2.6ГГц (FSB 800МГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА NFORCE2 ULTRA400 (AMD) INTEL 865PE (INTEL)
ПАМЯТЬ 512 PC3200 DDR SDRAM
ВИДЕОКАРТА RADEON 9800
ЖЕСТКИЙ ДИСК 160ГБ, 7200 RPM, 8МБ CACHE
МОНИТОР 15" LCD 16 МС ИЛИ 19" CRT 1280X1024@100Гц
ОПТИЧЕСКИЙ ДИСКОВОД CD-RW 48X24X48
АУДИОПЛАТА AUDIGY2
КОРПУС MIDDLE TOWER ATX 300 BT
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ



Ведущий рубрики: МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО



Первая попытка просмотра аниме в самой "правильной" форме, а именно, с оригинальной японской звуковой дорожкой и внешними с субтитрами, подчас оказывается задачей не из простых. Мало того, что приходится одновременно следить за происходящим на экране и успевать читать субтитры, так к тому же из колонок еще сыплются, один за другим, незнакомые вопли "бака!", "кавай!!", "онегай сэмпай" и тому подобные непонятности. Однако уже после нескольких часов просмотра, начинаешь замечать, что если для полного понимания происходящего на языке оригинала нужно, как минимум, этот язык выучить, то разобраться с наиболее употребляемыми восклицаниями и терминами не так уж сложно: дюжина-другая слов уже сделает ваш просмотр не в пример комфортнее.

▶ **Arigatou** — спасибо. Полная форма "arigatou gozaimasu".

▶ **Akuma** — бес, дьявол. Как и русский эквивалент, может использоваться образно.

▶ **Arigatou** — спасибо. Полная форма "arigatou gozaimasu".

▶ **Baka** — многовариантный отзыв об интеллекте кого-либо. В зависимости от интонации и ситуации варьируется от невинного "глупый" до "полного идиота" или еще куда хуже.

▶ **Bakemono** — монстр.

▶ **Chotto** — немного. Используется только в качестве наречия. Как восклицание, означает "Уймись!" или "Прекрати!".

▶ **Daijoubu** — ОК, все хорошо. Особенно часто встречается, когда один собеседник справляется о здоровье другого.

▶ **Damaru** — тише, тишина. Чаще всего употребляется в императивной форме "Damare!", что означает "Замолкни!", "Тише!"

▶ **Dame** — плохо, нехорошо, ничего не поделаешь. Наиболее часто употребляется в форме "dame desu/dame da", в случае получения отказа или индикации того, что происходящее оказалось плохой идеей.

▶ **Doko** — где?

▶ **Gaki** — молодая незрелая особа. Часто переводится как "надоеда" или "панк".

▶ **Hayai** — быстро, скоро, рано. Глагольная форма "hayaku" в случае восклицания означает "Поспеш!".

▶ **Hime** — принцесса.

▶ **Kakkoii** — прилагательное, которое чаще всего употребляется по отношению к людям. Приблизительно можно перевести как "классный!".

▶ **Kawaii** — прелестный. Является не только прилагательным, kawaii также квалифицирует своеобразную степень эстетичности в Японии. Второе, менее употребляемое значение, — "обожаемый, любимый". Однако kawai sou означает "как грустно" или "бедняжка".

▶ **Kareshi** — бойфренд, друг. Капожо эквивалентно с "девушкой", "подругой". Koibito может применяться к обоим полам, но подразумевает более серьезные отношения.

▶ **Kokoro** — сердце. Также может иметь значение "искренность" или "сила воли".

▶ **Korosu** — убивать. Глагол чаще всего используется в пассивной форме прошед-

шего времени (korosareta — был убит) и императиве (korose — убей).

▶ **Makeru** — проигрывать. Фраза "Makeru mon ka!" означает "Я не сдамся!" или "Я никогда не сдаюсь!"

▶ **Mamoru** — защищать, охранять. Наиболее часто встречаемая в аниме фраза — "Mamotte ageru!", переводится как "Я защищу тебя!".

▶ **Matsu** — ждать. Восклицание "Подожди!" звучит как "Matte (kudasai)!" или "Machinasai!".

▶ **Musume** — молодая девушка / женщина. Как эпитет "ko musume" более близок к "девчонка".

▶ **Nani** — что?

▶ **Nigeru** — убежать, спастись бегством. Чаще всего используется в императивной форме "Nigete!" или "Nigero!" и переводится как "Беги!" или "Уходи!".

▶ **Ohayou** — сокращенная форма от "Ohayou gozaimasu" (Доброе утро). Мужчины также могут использовать в повседневной речи упрощенную форму "ossu".

▶ **Onegai** — урезанная форма "onégai shimasu" — "я прошу вас", "пожалуйста", "очень прошу". Без приставки o- означает просьбу / пожелание.

▶ **Oni** — демон, великан, или любая другая сверхъестественная, враждебная человечеству форма жизни.

▶ **Ryokukai!** — сообщение принято и понято — "Вас понял!"

▶ **Sempai** — любой, кто стоит выше на иерархической лестнице. Термин может применяться во множестве различных случаев и вариантов, так что точный перевод должен приниматься в зависимости от контекста.

▶ **Shinu** — умереть. Наиболее часто используются формы "shinda" (мертв); "Shinanaide!" (Не умирай!) и "Shi'ne!" (Умри!).

▶ **Sugoi** — обычно выражает восхищение чьим-то талантом или умением. Может переводиться как "потрясающее" или "здорово".

▶ **Wakaru** — понимать. Наиболее часто употребляются формы "wakatta" (понял) и wakaranai (не понимаю).

▶ **Yameru** — для прекращения действия. Восклицание "Yamero!" может быть переведено как "Прекрати (это)!" или "Хватит!"

▶ **Yume** — сон / мечта.

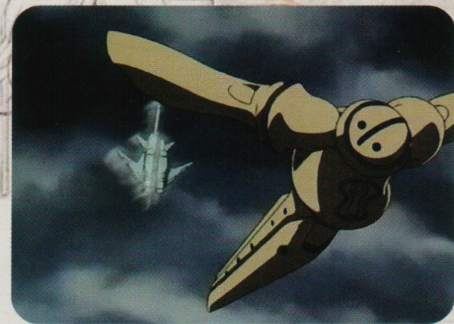
▶ **Yurusu** — простить, извинять.

Примечание: Приведенные варианты написания и перевода слов не являются единственно верными. Это, скорее, сложившиеся штампы, употребляемые при фэнсаббинге (любительском, неофициальном переводе) аниме.

Два цвета и музыка, вот из чего сделана эта история. Красная и синяя кровь. 6 миллиардов жителей "внешних" и 32 миллиона обитателей закупоренного Токуо Jupiter. История мира изменилась в 2012 году с появлением рассы Ми — своеобразным вторжением, закончившимся уничтожением нескольких городов и возникновением кроваво-красного купола. Причем рядовые жители "внутри" уверены, что вся остальная цивилизация уничтожена, а то, что их окружает, и есть единственная возможная форма существования. Мо-

История, написанная акварельными красками, оставляет в памяти яркий след, не зирая на все ее недостатки. Да, достаточно часто рисунок скатывается от невероятно красивых, до весьма посредственных изображений. Да, окружающие фоны и предметы не изобилуют деталями, а иногда кажется, что некоторых второстепенных персонажей создавали на скорую руку.

Пусть так. Это не главное. Ибо перед нами скорее огромная сцена, где на фоне порой немного неуклюжих декораций и развивается действие. Действие, которым правит



Название ▶ "РАНХЕРФОН"
Количество эпизодов ▶ TV, 26 СЕРИЙ
Дата выхода ▶ 2002
Студия ▶ BONES
Режиссер ▶ YUTAKA IZUBUCHI



Это первая работа Yutaka Izubuchi в качестве режиссера. Ранее он был известен своими меха-дизайнами (Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack, Gasaraki). Дизайном персонажей занимался Akihiro Yamada, воссоздавший героев Record of Lodoss War и множество персонажей различных игр.

лодой Ayato Kamina волею случая и с помощью женщины (очаровательная Haruka Shitow внезапно появляется в его жизни) оказывается за пределами Токуо Jupiter. Вместе с со "свежевылупившейся" мехой RahXephon.

Прочитали? Выбросьте сюжет на свалку и забудьте, что вы о нем слышали. Все равно после Гомера и Шекспира ничего нового в этой области так никто и не придумал. Дело не в том, что рассказывать, а в том, как это делать.

ее величество Музыка. Замечательные аранжировки классических композиций и джазовые мотивы (первых не в пример больше), а еще чистый, порой даже не разбавленный музыкой Голос, увлекающий за

А вы не думаете, что в мире красного и синего радуга сможет убивать?

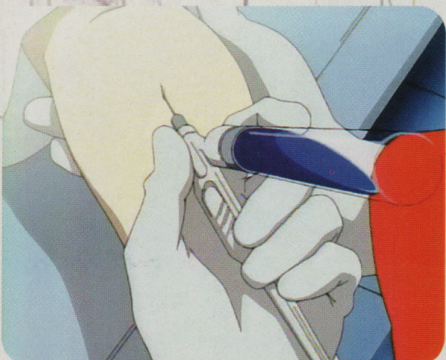
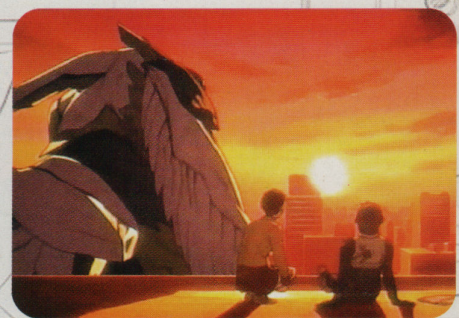
собой всю канву повествования. Даже сюжет развивается по музыкальным канонам: прелюдия — вступительная тема — симфония — финал. А если приглядеться повни-

мательнее, то можно увидеть и композитора (иллюстрированная Страна Оз в руках создателя мира, — думаете к этому образу легко привыкнуть?), и дирижера, и исполнителей со зрителями, и даже отдельные дуэты персонажей, вырывающиеся по собственной воле из течения огромной музыкальной партии.

А еще режиссер постоянно жонглирует красным и синим, незаметно подбрасывая в вереницу событий все новые и новые образы. В игры с цветами вовлекаются даже сами персонажи, еще более усложняя, например, каким-нибудь незначительным элементом одежды нужного цвета и без того многоплановые сцены.

Можно еще долго рассуждать о получившихся чуть ли не самыми живыми и красивыми в истории аниме персонажах, о фантазмагории огромных Doremu, с которыми сражаются люди этой Земли, еще о десятках различных вещей, история все равно уже рассказана.

О любви, людях, праве выбора и горечи утрат. О бесконечной силе желания защитить и важности того, чтобы в этой жизни было, кого защищать. Великолепная история, сквозь которую невозможно пройти, оставшись равнодушным.





Название ▶ "MILLENNIUM ACTRESS" / "SENNEN JOYU"
Количество эпизодов ▶ MOVIE, 87 минут
Дата выхода ▶ 2001
Студия ▶ CHIYOKO
Режиссер ▶ SATOSHI KON

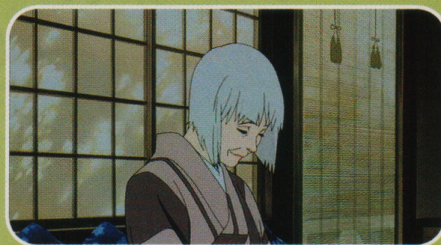
Однажды Genya Tachibana, президент и руководитель маленькой кинокомпании, получает заказ от знаменитой студии Gin Ei на документальный фильм, который осветит бы все 70 лет ее существования. В качестве героини будущего фильма Genya выбирает знаменитую в свое время актрису Chiyoko Fujiwara, которая уже более 30 лет назад внезапно по-

"— Когда я создавал образ Chiyoko, по сути, я не имел в виду ни одной из существующих актрис. Тем не менее, мне часто задают этот вопрос. Так как я многое узнал о японских актрисах, то я, порой, называю несколько имен в интервью. Однако, повторю еще раз, я не думаю, что смогу назвать одно имя. Я не создавал Chiyoko как человеческий персонаж. И я не думаю, что ее героиня может быть реальна, — личность вроде Chiyoko была бы невыносима для окружающих. Я создал ее скорее как символ "души" или "мысли"."

Satoshi Kon

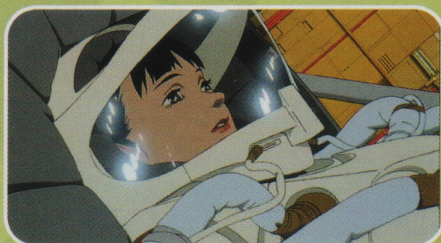
кинула съемочную площадку, оборвав карьеру. Загадка кинематографа, многие годы живущая одна, она до сих пор не утратила своей энергии и шарма. Интервью незаметно, сцена за сценой, перетекает в истории, участниками которых становятся все трое и Chiyoko, и Genya, и молодой оператор Кююji Ida. Причем, повествование, начинавшееся как описание жизни Chiyoko, очень быстро вплетает в себя все новые и новые варианты происходящего, накладывая роли, которые довелось сыграть талантливой актрисе, на ее собственную драму. И вот мы уже возвращаемся в эпоху войн XV века, затем нас перебрасывает во время правления Сегуната, а теперь это уже рассвет Императорской Японии XIX века, подъем перед Второй Мировой войной и послевоенная жизнь, — времена поочередно сменяют друг друга, причем перед нами снова и снова Она.

Сквозь все повествования актриса несет ключ от самой большой загадки собственной жизни, — потерявшая отца еще при рождении, Chiyoko с годами все больше идеализирует человека, встреченного



в ранней юности, и оставившего ей этот ключ. И уже не важно, что происходящее скорее поэтично, чем реально. Зрителю делают огромный подарок, приоткрывая небольшим ключом шкатулку времени.

Неповторимо светлая история жизни и одновременно ностальгический гимн по мертвой индустрии японских киностудий 50-х годов. Сплетающееся в клубок время растворяет различные "вчера" и "завтра", оставляя лишь красоту. Красоту жизни, красоту стремления, красоту любви, красоту творчества.



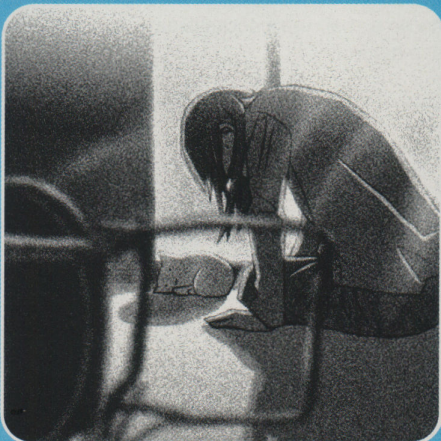
Название ▶ "SHE AND HER CAT: THEIR STANDING POINTS" / "KANOJO TO KANOJO NO NEKO"
Количество эпизодов ▶ OVA, 5 минут
Дата выхода ▶ 1999
Режиссер ▶ SHINKAI MAKOTO

Никогда даже и не думал, что в 5 минут черно-белых рисунков можно вместить целый мир. Крохотный мир женщины и кота Chobi, двух существ, обитающих в одной квартире. Почти год жизни, с ее маленькими радостями и большими невзгодами от лица кошачьего существа. Неторопливыми мазками режиссеру удается создать то, над чем многие бьются всю жизнь, даже на шаг не приблизившись к цели. Мир по ту сторону экрана не просто живой — он родной, близкий, ты практически касаешься его рукой, но вовремя отдергиваешь ее обратно, чтобы ненароком не спугнуть. Сопереживание происходящему просто пронизывает насквозь, отнимая дыхание на эти короткие 5 минут. Барабанные капли дождя, стрекотание цикад раскаленным летним днем, зарисовки быта,

маленькая семья из двух близких существ. А еще снег за шиворот и скелеты кранов на фоне серого неба. Капли слез на пол. Тишина и шаги. "Знаете, мне, кажется, нравится этот мир", — мысли произносятся вслух и тают, подобно падающим на ладони снежинкам. Посидите 5 минут. Подумайте о чем-то светлом. Оно стоит того. Ой, как стоит.

История кота и женщины двадцати-с-чем-то лет была создана с помощью обычного Power Mac 7600/120 с лета по зиму 1999 года. Эта работа одного из самых талантливых молодых режиссеров современности получила несколько наград, в частности Human Grand-Prix на "SKIP Creative Human Award 2000" и Grand-Prix на "12th DoGA CG-Animation Contest". Однако еще большей наг-

радой для него стала встреча с будущим продюсером г-ном Hagiwara и компанией CoMix Wave. В данный момент Shinkai-san вовсю трудится над новым проектом "The place promised in our early days" / "Kumo no mukou, Yakusoku no basho".





Начал работу официальный сайт последней, после "Cowboy Bebop", работы талантливого японского режиссера Shinichiro Watanabe — www.samuraichamploo.com. Выпуск аниме "Samurai Champloo" намечен на 2004 год. Новые эксперименты в области совмещения анимации и музыкальных жанров выглядят многообещающе: если в прошлый раз нам рассказывали истории из жизни космических ковбоев в комбинации с джазово-блюзовыми мотивами, то теперь обещают совмещение самурайской тематики с... хип-хопом. К сожалению (наверное), Yoko Kanno не будет принимать участие в создании музыкальной дорожки к этой смелой задумке.



Авторитетное издание "Hollywood Reporter" опубликовало сообщение о том, что "Millennium Actress", "Pokemon Heroes", "Patlabor XIII" и "Cowboy Bebop: The Movie" были заявлены в качестве кандидатов этого года на звание "Лучший анимационный фильм". Правда, Американская академия киноискусств еще не решила, будут ли представлена эта номинация вообще (смею предположить, что именно Оскар "Spirited Away" мог оказаться причиной столь неожиданный раздумий). Разумеется, если номинацию все же оставят, то на стадию официального номинирования будут вынесены не все из представленных произведений. Также получено подтверждение о представлении к рассмотрению одного из эпизодов Аниматрицы, — "Последний полет Осириса" имеет немалые шансы стать лучшим короткометражным анимационным фильмом года.

Бесспорно, полнометражный "Cowboy Bebop: The Movie" на два корпуса опережает все то, что ушло в американский прокат в текущем году, но боюсь, что пресловутая американская политкорректность может вообще не допустить подобный фильм в качестве номинанта.



Наконец-то доступны для скачивания изображения из нового календаря (2004) студии Ghibli. Обязательно посетите

адрес www.studioghibli.net/2004, хотя бы ради первой большой иллюстрации из грядущего фильма студии "Howl's Moving Castle" (начало проката — 17 июля).



ТВ-сериал "Mezzo Forte", чья премьера в Японии назначена на 6 января 2004 года, обзавелся-таки официальным сайтом (<http://mezzo-tv.net/>), предоставляя возможность увидеть короткий промо-клип и заполучить несколько обоев для рабочего стола. Зрителю обещано много-много добрых историй в лучших традициях Mezzo Forte и Kite.

Первая серия ОВА-версии аниме с произносимым названием "Jungle wa Itsumo Hare nochi Guu Final" выходит в прокат 21 декабря этого года. В Bandai даже полностью обновили сайт истории о вечно голодных джунглях (<http://hareguu.bandavisual.co.jp/>), чтобы привлечь внимание к этому событию.



13 эпизодов аниме-адаптации работы одного из самых известных мангак современности Osamu Tezuka под названием "Hi No Tori" ("Phoenix"/"Феникс") уже находятся в производстве. Ожидать появление "Phoenix" стоит не раньше весны следующего года. Скорее всего, что, как и в манге мастера, нам представят истории, происходящие в различные периоды времени, но объединенные повторяющимися героями и событиями. А саундтрек сможет порадовать зрителя как мелодиями Бетховена, так и древней китайской инструментальной музыкой.

И еще несколько дат: полнометражный "GitS: Innocence" начнет свое шествие по кинотеатрам Японии с 6 марта 2004 года, "Steam Boy" должен появиться следующим летом.



Новый ТВ-сериал "Mousou Dairinin" ("Paranoia Agent") от режиссера Satoshi Kon ("Millennium Actress") будет показан по японскому каналу WOWOW в будущем феврале. История о призрачном убийце из города Musashino обещает быть на высоте.



Bandai и Microsoft объявили о соглашении, по поводу глобального распространения аниме посредством Интернет. Bandai будет предоставлять аниме-контент, который и станет распространяться онлайн, при помощи технологической серии Microsoft's Windows Media 9. Делая упор на аниме с субтитрами, планируется максимально сократить затраты по распространению, используя функции WM9. К примеру, подразделением Bandai Channel в самой Японии было продано подобным образом менее чем за год более 3 миллионов эпизодов. Уже объявлены и первые наименования для дальнейшего распространения: это "Gundam" (3 полнометражных фильма), "Z Gundam", "Dirty Pair", ".hack//SIGN" и "Aura Battler Dunbine". Начать работу сервиса планируется в Южной Корее, на протяжении года распространив его на Азию, Европу и Северную Америку.

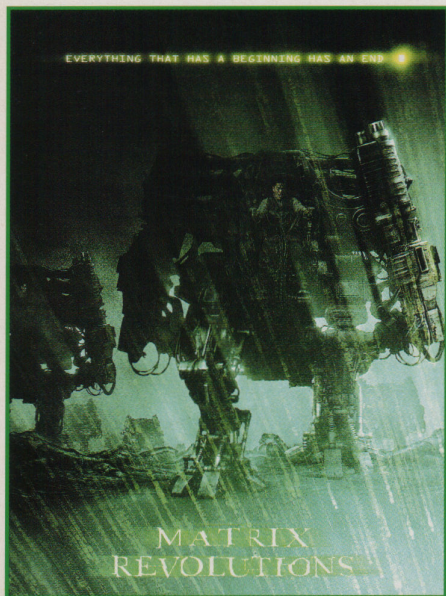
Сиквел сериала "Hanaukyo Maid Tai", — "Hanaukyo Maid Tai La Verite"

должен появиться на свет в апреле следующего года. Обещают, что ключевыми словами нового цикла станут "искренняя улыбка", причем знакомство с оригинальным сериалом будет необязательным.



В силу ряда причин следующая новость дается простым цитированием оригинала: "анонсирована Directors' Cut версия чрезвычайно популярного аниме-сериала "Neon Genesis Evangelion". Сделанная под чутким руководством Hideaki Anno и студии Gainax, специальная версия включает эпизоды, которые еще никогда не были доступны зрителю за пределами Японии. Первый из выпущенных DVD включает в себя эпизоды 21-23 в обеих версиях, чтобы зритель сам имел возможность оценить креативность метаморфоз ключевых моментов". Так и подмывает повторить бессмертную фразу Остапа Бендера о том, что "не стоит делать из еды культа".

На раннюю весну намечен выход сериала студии Gonzo под названием "Samurai 7". Разумеется, что история о семи самураях базируется именно на фильме Акиры Куросавы "Семь самураев". Особенно замечательной является следующая строчка в титрах новой работы студии: "mecha design by Kobayashi Makoto". Не находите ли, что меха-дизайн в аниме о самураях, это весьма заманчиво?



МАТРИЦА: РЕВОЛЮЦИЯ [The Matrix Revolutions]

Производство ▶ США, WARNER BROS., 2003

Режиссёры ▶ ЛАРРИ И ЭНДИ ВАЧОВСКИ

В ролях ▶ КЕАНУ РИВЗ (Нео), КЭРРИ-ЭНН МОСС (Тринити), ЛОУРЕНС ФИШБОРН (Морфеус), ХЬЮГО УИВИНГ (Агент Смит), ДЖАДА ПИНКЕТТ СМИТ (Нибо), НОНА ГЭЙ (Зи), НАТАНИЭЛЬ ЛИЗ (Мифуне), МОНИКА БЕЛУЧЧИ И ДР.

Место съёмки ▶ ОКЛЕНД, ЧИКАГО, САН-ФРАНЦИСКО (США); СИДНЕЙ (Австралия).

Бюджет ▶ \$110 МЛН.

Хронометраж ▶ 2 ЧАСА 09 МИН.

Официальный сайт ▶ WWW.WHATISTHEMATRIX.COM

Сказать, что нам подсунили свинью, было бы преуменьшением. Имеет место толстый лоснящийся хряк грязно-коричневой шерсти, невозмутимо восседающий на обеденном столе. Встречайте, "Матрица: Революция".

Рецепт успеха поразительно прост: пообещать зрителям, что они получат ответы на все накопившиеся вопросы; сообщить, что подобного Кино еще не было никогда, — и они пойдут. Пойдут, еще и в очереди выстроятся, и билетов на две недели вперед наприобретают. Вы обратили внимание, в наших краях "Революцию" не стали даже особенно рекламировать, — посещаемость все равно гарантирована, так зачем выбрасывать лишние деньги?

Бесконечными диалогами и гипертрофированным философствованием "Перезагрузки" господ Вачовски умудрились перепугать ту часть зрителя, которая пришла на "вторую Матрицу" за событиями. Казалось, что чудеснее интересное уже не будет. Где там, "Революцией" исполнили номер куда как веселее: третья часть машинно-компьютерной сказки — это житель страны Антиподов (которые, если верить Алисе, поголовно ходят вверх ногами). Вам было мало действия, второй фильм казался недостаточно кинематографичным, напоминая сборник компьютерно-консольных игр? Что ж, теперь все по-другому. Его величество Экшн выходит на арену.

Что интересно, мировая премьера фильма о революции и Матрице, которая всех нас, понятное дело, has, практически совпала со знаменательной датой революции Великой и очень Октябрьской. Вот такой вот ненавязчивый, хоть и случайный, символизм. Однако, если в прошлом тысячелетии еще можно было воротить дела холостыми корабельными выстрелами, то действенность подобных методов, когда на дворе, простите, XXI век, более чем сомнительна.

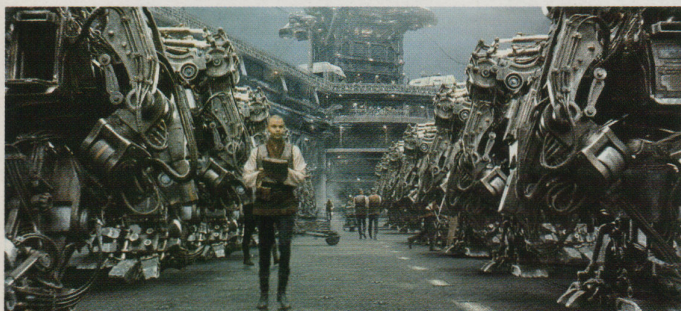
Нео отправим в подземку, общаться с бомжем в исполнении Брюса Спенса (Харон, как ты изменился за пару тысячелетий!), а вдруг именно это и поможет Избранному достичь просветления. Зеон пусть осаждают сотни тысяч машин, ведь они железные и красиво взрываются. А еще нужно полетать кораблем по просторам коллекторных труб, стрельнуть из большой пушки и немного побегать по стенам и потолкам. Для полного счастья не помешает, чтобы Нео применил ново-обретенное умение turn undead, громко бабахнув максимально уместящимся в кадре количеством машинерии. А в конце должен наступить мир. Главные герои получают по памятнику. Некоторые посмертно. Точка.

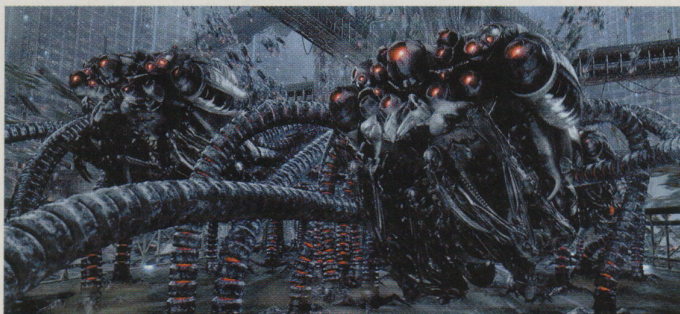
Не правда ли, тот факт, что более чем двухчасовое действие, призванное объяснить весь глобальный идею, спокойно уместается в крохотный абзац, должен несколько настораживать?

А на экране вовсю бушуют события, — летающие кальмары, креветки и прочие цель-

нометаллические медузы водят хоровод смерти под куполами Зеона, порой отвлекаясь на немногочисленных защитников. Наши друзья врываются в андеграунд-клуб любителей тесной кожаной одежды и прочих BDSM-радостей, жажда общения с Французом (что столь изысканный персонаж забыл в подобном месте, остается загадкой), однако предполагаемая порка, к разочарованию обитателей заведения, срывается. Под проливным дождем отчаянно решают судьбы мира два супергероя, — Нео и агент Смит, окончательно позабыли все правила приличия, и жизнерадостно летают друг за другом над пустынным городом, норовя несколько по-мальчишески доказать истину точным ударом по лицу (между прочим, фантазмагорический эпизод снимался целый месяц). И лишь Главная Машина остается верна своему слову, действуя на основе нетленного "пацан сказал, — пацан сделал".

Не ждите ответов на ваши вопросы, уважаемые зрители, — герои и сами не знают, что происходит, а самыми часто употребляемыми





фразами фильма оказываются "кто я?", "где я?" и "что, в конце концов, все это значит?". Конечному потребителю выдан набор "Сделай сам", который и предлагается собрать, к сожалению, уже после киносеанса.

Добавьте к этому окончательно зажеванную валиками подачи бумаги любовную историю Нео и Тринити, а также неуклюжие аллюзии на христианство, и блюдо можно считать готовым. Рекомендовать сразу выливать кулинарный шедевр за окно не станем, но потреблять его стоит явно аккуратнее. Уж больно все стало похоже на стандартный полнометражный боевик в лучших традициях Голливуда, с неизменным хели-эндом.

Хотя, думается, стоило бы говорить о "Матрица: Революция" как принято о мертвых, или хорошо, или ничего. Однако, промолчать не получается, а хорошего все же достаточно немало.

Главной достопримечательностью последнего фильма трилогии, как обычно, оказываются Агенты Смиты. Многочисленная армия клонов героя Хьюго Уирвинга и сейчас более чем на высоте. Мрачный и од-



Есть в мировой медицине замечательнейший факт, именуемый "эффект плацебо", — это когда пациенту некоторое время дают таблетки глюкозы (или любого другого нейтрального вещества), сопровождая прием "лекарства" непрерывными рассказами о его чудодейственности. И, что удивительно, у трети пациентов (точный процент непредсказуем, но стабильно выявляем) налицо положительные сдвиги в динамике выздоровления, причем иногда весьма серьезные. Не уверен, что раздаваемые в таких случаях таблетки всегда оказываются синими или красными, но аналогия просто напрашивается. Потребление "пустышек" не оказывает на организм пагубного воздействия, засим слишком ругать "Революцию" мы не станем. А вдруг кому-нибудь и поможет? Но Боже, спаси нас от второй трилогии.



новременно поразительно забавный персонаж явно пришелся по душе актеру (о чем он, кстати, не прекращает сообщать в каждом интервью), а юмористические нотки в поведении Смита умудряются вдохновлять даже излишне скептически настроенного зрителя.

Все более цельным персонажем становится Ниобе. Жаль, что большую часть метаморфоз внутреннего мира героини можно увидеть лишь в не очень удачной игре Enter the Matrix.

А какие в Зеоне "мехи"! Дети неравного брака бронескафандра звездной пехоты и докового погрузчика, конечно, вызывают свою порцию улыбок, но в качестве основного средства обороны отрабатывают свое появление на все сто. А уж тем более с негнбимым капитаном Мифуне у штурвала, — командир механизированной пехоты оказался более "живым" персонажем, нежели большая часть основных героев эпопеи.

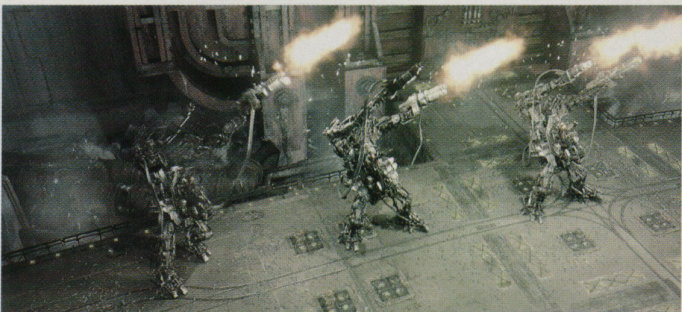
Истинное восхищение вызывает воплощение на экране эскизов Джефа Дарроу, — концепт-художник проекта создал замечатель-



ные дизайны Города Машин, Зиона, разнообразных роботов и всяческих полей для выращивания людей в банках (для сравнения вспомним неуклюжих уродцев из недавнего Терминатора-3). Есть и весьма достойный саундтрек (made by Дон Дэвис), который, однако, неизбежно тонет в пучине происходящего.

А еще в фильме присутствует один единственный момент, за который можно было бы простить не один прокол братьев-режиссеров. Короткий взлет над завесой облаков, единственный за всю трилогию луч настоящего солнца. Горечь того, что этого не видит любимый человек, полнота одного единственного мгновения, ради которого не жаль умереть, — и неизбежное падение назад, в пучину бытия. История жизни за 15 секунд. Красивая точка в стиле первой "Матрицы".

P.S. Зачем в заключительной, понадеемся, части эпопеи целых две минуты показывали Монику Белуччи, остается самой неразрешимой загадкой фильма. Однако сей факт сумел так слегка скрасить унылые будни рядового зрителя. И на том спасибо.



ТВОЙ ИГРОВОЙ ФОРМАТ



Любите играть в компьютерные игры и читать о них. Это и не удивительно. В противном случае, эти строки просто прошли бы мимо вас. Однако, как показывает практика, не текстом единым жив человек... Журнал "Re:PLAY" и телеканал М1 предлагают украинским геймерам нечто совершенно новое — возможность не только прочитать о новинках игровой индустрии, но и увидеть (!) наиболее интересные из них.

Три раза в неделю. Каждые понедельник, среду и пятницу. В прямом эфире программы "Хорошоу" на телеканале М1. С 16:10 до 16:30. Вы смотрите передачу о компьютерных играх. Причем не только получаете свежую информацию из первых рук и слушаете комментарии специалистов. Вы являетесь непосредственным участником передачи!

КАКИМ ОБРАЗОМ?

Звоните в студию, задаете ведущему интересующие вас вопросы по одной из рассматриваемых в этот день игр, и гарантировано получаете призы.

КАКИЕ?

Свежий номер журнала "Re:PLAY" и самые хитовые лицензионные игры от компании Мультитрейд.

ИТАК, СМОТЯ ПЕРЕДАЧУ, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ:

Информированность

Каждый месяц выходит огромное количество компьютерных игр. Как быть в курсе всех событий, происходящих в игровой индустрии и не пропустить самое важное, настоящий хит, долгожданное продолжение любимой игры или аддон? Просто вовремя включить телевизор на телеканале М1!

Абсолютную оперативность

Большинство игр, предварительные обзоры которых вы увидите в передаче, еще не поступили в продажу. Таким образом, на основе полученной информации, вы сможете сформировать свое мнение о долгожданном проекте. После чего сравнить его с точкой зрения авторов журнала "Re:PLAY" и быть абсолютно уверенным в правильности своего выбора.

Эксклюзив

Где еще вы увидите, как о ходе разработки Doom III говорит его главный дизайнер (а то и сам великий и ужасный Джон Кармак)? Где еще официальный представитель компании Electronic Arts расскажет о своей любви к дорогим автомобилям и посетует на то, что прокатиться на них он может только в Need for Speed: Underground? Где?! Ответ один — только в игровой рубрике программы "Хорошоу" на телеканале М1 от журнала "Re:PLAY".

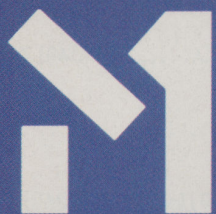
В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ ЖДИТЕ:

- ▶ видео-обзоры и анонсы Half-Life 2, Unreal Tournament 2004, Prince of Persia: Sands of Time, S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost, Deus Ex 2... и многих других мега-хитов;
- ▶ акции и розыгрыши от журнала "Re:Play" на телеканале М1;
- ▶ и, конечно же, СЮРПРИЗЫ!



Хорошоу

світла смуга твого життя



будні 15.00–17.00
вихідні 12.00–13.00
15.00–16.00



www.m1stereo.tv

АКЦИЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ ИГРОВОГО ЖУРНАЛА **Re:PLAY**

**ПОДПИШИСЬ НА ВСЕУКРАИНСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ Re:PLAY (без диска)
НА 2004 ГОД И ТЫ БУДЕШЬ ПОЛУЧАТЬ ЖУРНАЛ С ДИСКОМ В ПОДАРОК !!!**



Уважаемые читатели,

Акция, которую проводит наша редакция, продлится до 15 декабря 2003 года! Оформить подписку на журнал «Re:PLAY» Вы сможете в ближайшем отделении связи. Подписной индекс и краткую информацию о нашем издании Вы найдете в ПРИЛОЖЕНИИ к «Каталогу изданий Украины» на 5 странице! Напоминаем, что, оформив подписку журнала «Re:PLAY» (без диска) на 2004 год до указанной выше даты - Вы будете получать журнал с ДИСКОМ! Ваш подписной индекс 09411, автоматически станет - 09412!

Подарок от редакции, в виде CD-приложения к журналу приятно удивит Вас демоверсиями игр, необходимыми трейнерами, сейвами, модами, патчами и прочими полезными бонусами!

Ф.СП - 1

Телефон відділення зв'язку

Державний комітет зв'язку України

АБОНЕМЕНТ

на газету
журнал

09411

"RE:PLAY"

індекс видання

найменування видання

Кількість

комплектів

1

на 2004

рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X

Куди

поштовий індекс

адреса

Кому

прізвище, ініціали

**ДОСТАВНА КАРТА
ДОРУЧЕННЯ**

ПВ

місце

літер.

на газету
журнал

09411

"RE:PLAY"

індекс видання

найменування видання

Вар-

тість

передпл.
переадресування

60 грн.

00 коп.

грн.

коп.

Кількість

комплектів

1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X

Куди

поштовий індекс

адреса

Кому

прізвище, ініціали

Телефон

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ
ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ:

КИЕВ

KSS(044) 464-0220

"Бизнес-пресса"(044) 248-7460

"Саммит"(044) 254-5050

ВИННИЦА

ЧП "Козицкий Ю.А."(0432) 260-832

ДНЕПРОПЕТРОВСК

"Меркурий"(056) 744-7287

"Медиа-плюс"(0562) 320-314

ДОНЕЦК

ООО "Агентство распространения периодических изданий"(062) 335-8584

"Бегемот"(0622) 926-064

ЖИТОМИР

ЧП "Карпенко И.Л."(0412) 374-656

"Горизонт"(0412) 360-582

ЗАПОРОЖЬЕ

"Пресс-сервис"(0612) 625-151

ЛУГАНСК

"Пресс-сервис"(0642) 533-267

ЛЬВОВ

"Деловая пресса"(0322) 703-468

"Львівський кур'єр"(0322) 230-410

СПД "Козіна Л.В."(0322) 954-182

НИКОЛАЕВ

ООО "Саммит-Николаев"(0512) 234-086

ОДЕССА

СПД "Щербаків С.О."(048) 714-2337

ПОЛТАВА

ЧП "Новак Г.В."509-997

РОВНО

ООО "Издательский Дом "ОГО"(0362) 620-556

СИМФЕРОПОЛЬ

"Крымский экспресс"(0652) 525-727

"Истава"(0652) 248-465

СУМЫ

ЧП "Чапанов В.Н."(0542) 218-429

ТЕРНОПОЛЬ

ЧП "Столицын М.М."(0452) 430-277

ХАРЬКОВ

"Агентство подписки и рекламы" (0572) 431-189

ХМЕЛЬНИЦКИЙ

ЧП "Потёмкин И.О."(0382) 795-668

СПД "Чорный И.В."(0572) 589-181

ЧЕРНИГОВ

ЧП "Информ-пресс"(0462) 242-969

УЖГОРОД

ЧП "Макар Л.Ю."(03122) 2-57-95

Дополнительная информация о подписке

журнала «Re:PLAY» по телефону:

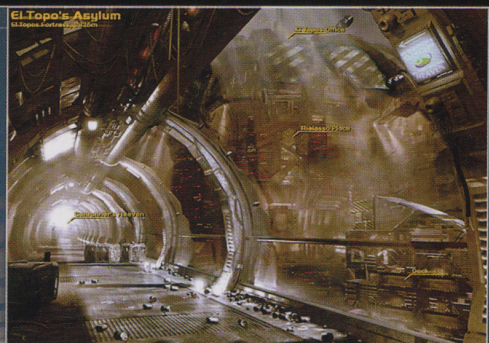
(044) 233-33-41, 496-19-22;

e-mail: am@replay.com.ua

АкваНокс 2

ОТКРЫТИЕ

Безграничные просторы океана
ждут тебя!



Жанр:
трёхмерный экшен

В безграничном океане ты один на один
с умным и коварным врагом...
Он прячется от тебя, используя ландшафт,
он обходит тебя, пытаясь нанести удар сзади...

Будь умнее и быстрее его!

- карты размером 16 квадратных километров;
- захватывающий и необычный игровой процесс;
- эмоциональный и интригующий сюжет;
- большой простор для тактических действий;
- мощный искусственный интеллект.



© 2003 "МультиТрейд". © 2003 "Руссобит Пабблишинг".
© 2003 "Massive Development". © 2003 "JoWood Productions" Software AG.
Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



SyncMaster* 152X Новий синонім швидкості



Рідкокристалічний монітор SyncMaster* 152X

16 мс – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що новий SyncMaster* 152X – модель монітора, яка служить не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.



Алґрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот (044) 2350115, опт 4619536
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

* СінкМастер
** Самсунг Діджиталл. Приднуйтесь.

SAMSUNG
САМСУНГ